スリー・ディー・オーのCDソフト情報誌

平成8年3月10日発行　第3巻第2号（通巻14号）

3DO MAGAZINE

フランキーの大好きなオリジナルRPG
「ブルーフォレスト物語」登場だい！

1996
3・4
月情報号

1480yen

特集
M2のそこが知りたい！

★新作紹介
ブルーフォレスト物語
誕生〜Debut〜PURE
王国のグランシェフ
サイベリア
キャプテンクエーザー
ロイヤルプロレスリング
ときめき麻雀パラダイスSpecial
闘牌伝アカギ
DEFCON 5

★攻略記事
プロ野球バーチャルスタジアム
卒業Ⅱ SPECIAL
プリンセスメーカー2
The Tower
飯田譲治「ムーンクレイドル」
閉ざされた館
パズルボブル
アウトバーントキオ
ファイナルロマンス2

特別付録
CD-ROM
ライブ3DOマガジン
体験版ソフト9タイトル収録

Sala International

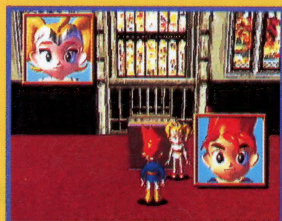
このゲームは、おいしいぞ。

遂に完成、はじめてのクッキング・ファンタジーRPG.

2月23日新発売!
定価5,800円
(税別)

王国のグランシェフ
Grand Chef®

ハットリ
ゲームの中にもキャラクターとして登場するよ。

開発元
サラ インターナショナル株式会社
東京都目黒区中根1-7-3 〒152
TEL.03-5701-5012 FAX.03-5701-5013

▲画面は開発中のものです、実際の製品画面とは若干異なる場合があります。

(TV、雑誌などでおなじみの服部幸應氏・監修)

ゲームをすることで料理に興味をもつ、料理に興味があるからゲームに夢中になれるそんなゲームを作りました。

EVENTS 情報
「王国のグランシェフ」の発売を記念して、服部幸應氏と主人公ファル役を務める人気声優・折笠愛さん他豪華ゲストによるイベントが開催されます
〈予定〉2月下旬～3月上旬の土、日曜日 東京(秋葉原)、大阪(梅田・日本橋)にて
イベントの詳細は、上記サラインターナショナルまでお問合せ下さい。

CG/Motonori Sakakibara
Cover Design/Akihiko Sawada
Logotype Design/Masatoshi Kasashima

・ソフトの内容や発売時期等は各ソフトハウスに直接お願いします。ハードに関しても同様に松下電器産業株式会社インタラクティブメディア事業部☎06-906-4470、三洋電機株式会社3DO営業部☎0276-61-8359へお願いします。
・本誌掲載記事の内容に関するお問い合わせは、土日と祝日をのぞく平日の午後4時～午後6時の間編集部☎03-3573-8604で受け付けています。
・本誌への広告掲載のお問い合わせは弊社広告企画部☎03-3573-8612へお願いします。
・バックナンバー等に関するお問い合わせは弊社販売部☎03-3573-8613へお願いします。

発売/株式会社徳間書店
発行/徳間書店インターメディア株式会社
発行人/山森尚　編集人/北根紀子
編集委員/村田憲生　山田政彦
編集アシスタント/黒木里恵　坂本章　渓和彦　蓮見三葉　藤原洋介　宮本英輝
広告/遠藤剛　加藤千香子　伴勝
販売/遠藤剛　石井基之　吉野なおみ
NCC/和田秀実　佐瀬伸二　佐々木さとみ
アートディレクション/沢田昭彦(TERRACE,Inc.)
デザイン/TERRACE,Inc.　井沢俊二
協力/松下電器産業株式会社　3DOジャパン株式会社
Special Thanks/綾部洋一　奥義之　加川良　加藤久人　三戸貴代
イラスト/沢田電気　中野カンフー!　ワタナベシゲキ
撮影/島崎英俊　福島章公　守谷貴章
写植・版下/あくせす　日庄　印刷/凸版印刷

発売元	❶ コナミ	開発元	❷ コナミ	問い合わせ	❸☎0120-086-573
発売日	❹ 4月21日	継続機能	❺ なし	プレイ人数	❻ 1人
価格	❼ 2980円	特記事項	❽ ――――		

❶発売元:発売元のメーカー名。❷開発元:ソフトの企画・制作・開発を行ったメーカー名。❸問い合わせ:おもにソフトの購入に関しての問い合わせ電話番号を明記しています。❹発売日:この本を作っている時点(発売予定カレンダーの欄外の日付)での発売予定時期。❺継続機能:コンティニューやセーブについての情報を明記。❻プレイ人数:同時、または交代でプレイできる最大人数。❼価格:メーカーの希望する販売予定価格(税別)。❽特記事項:そのほかの各種情報

3DO

SHORT WARP

WARP'S SHORT GAME COLECTION

ショートワープ

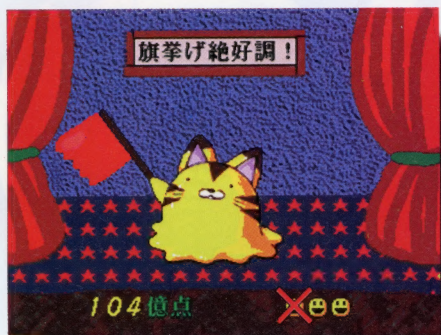
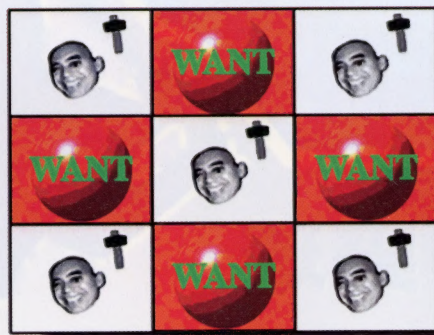
無敵のベスト盤、ついに登場!!

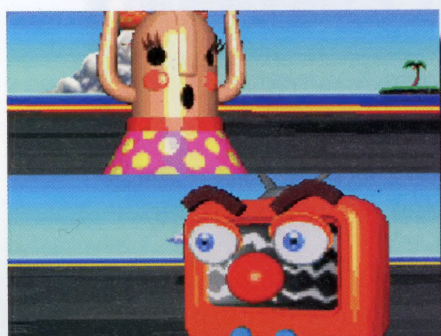
ワープの歴代ショートゲームが９本も入った
超お得なベストアルバムが2,800円で３ＤＯに登場!!

名作「おやじハンター」から、「メガダす!!」、「フロポン２」
そして、最新オリジナル「ハイパーコマンチック」まで
ワープと３ＤＯの歴史を語る、涙の名盤ここに完成！

超激安！記念通しNo.入り完全10000本限定生産!!

注）この商品は、完全限定生産ですので、なるべくお早めにお買い上げ下さい。

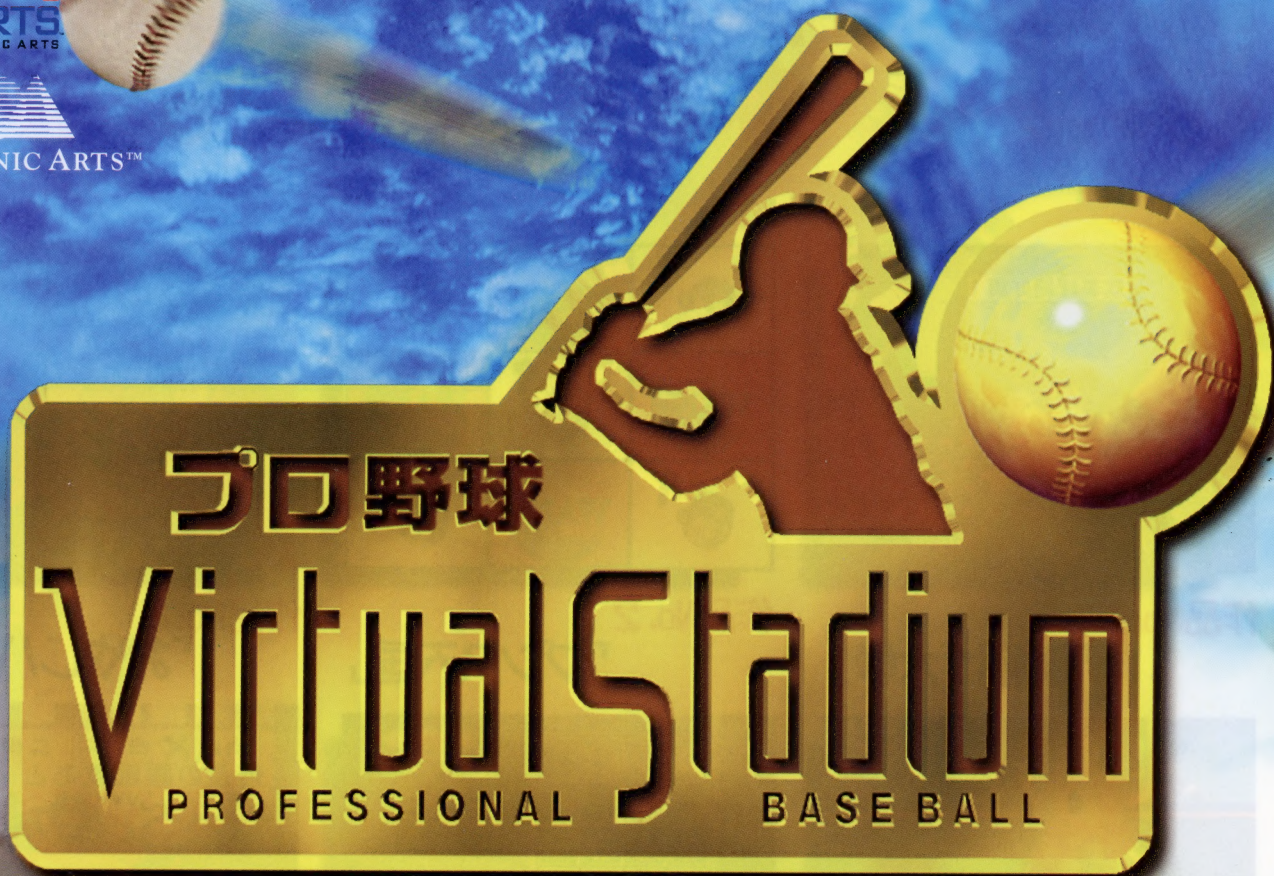
まず、おもろい。

作品No.1
「旗挙げ大学」

作品No.2
「ダンス天国」

作品No.3
「おやじハンター」

作品No.4
「突撃機関!メガダす!!」

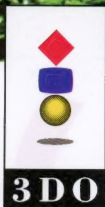
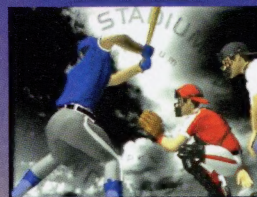
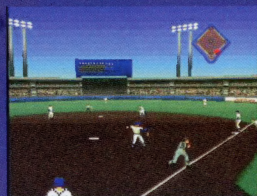
作品No.5
「アニマリス」

作品No.6
「信長の寝坊 -爆睡伝-」

作品No.7
「マージャリス」

作品No.8
「宇宙生物フロポン君2」

作品No.9
「ハイパーコマンチック」

まず²、おもろい。

EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS™
プロ野球
Virtual Stadium
PROFESSIONAL BASE BALL
いつまでも、プロ野球。
日本のプロスポーツは野球に始まり、野球に終わる、と言っても過言でない。
プロ野球は日常のあらゆる場面で話題になり、ファンはチームの勝敗に一喜一憂する。
日本のプロ野球が世界でも通用することを証明した95年。
そして新人たちの台頭など、プロ野球は、これからますます面白くなることだろう。
3DO
●3DO及び3DOロゴ、インタラクティブ・マルチプレイヤーはThe 3DO Companyの商標です。●掲載のソフト画面は、3DOによる映像です。
●ソフトの内容及び発売日は、改良等のため変更する場合があります。●価格はすべて税別価格です。

SELECT STADIUM
SEASON STANDINGS
多くの感動と興奮を残し幕を閉じた、
1995年プロ野球ペナントレース。
そのすべてを、
詳細なデータと様々な機能により、
ここに再現。
●11のオリジナルスタジアムをポリゴンで表現。
●フジテレビ「プロ野球ニュース」の実写映像を多数収録。
●選手写真、プロフィール、成績など、最新データを収録。
●シーズン戦、オールスター戦、エキシビジョン（オープン戦）
など様々なモードを用意。シーズンでは、年間の試合数も変更可能で、
130試合の設定では、95年シーズンの日程そのままにプレイ。
●様々な視点から、気に入ったプレイをもう一度見ることができる、
リプレイ機能付き。一人の選手にカメラを固定し、
プレイを追いかけることも可能。
監督の采配で勝敗が決まる！
通常プレイの他に、監督モードで自分が監督となり、
采配を振るうことが可能。選手の操作をせず、守備、
攻撃の的確な指示を送ることに専念できる。
あなたの名采配でチームを優勝に導けるか。
3DOプロ野球バーチャルスタジアム
プレゼントキャンペーン実施
賞　　品：EAV特製グランドコート
応募方法：商品に入っている応募はがきに必要事項を記入の上、
当社宛に送ってください。
抽選で300名様にプレゼントいたします。
期　　間：2月末日（当日消印有効）
なお、当選者の発表はプレゼントの発送をもってかえさせていただきます。
12月29日発売
価格 6,900円（税別）
©1995 Electronic Arts. ©Fuji Television. ©オリックス野球クラブ
EA SPORTS logo and "it's in the game." are trademarks of Electronic Arts.
"If it's in the game, it's in the game." are trademarks of Electronic Arts.
Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Licensing Corporation.
新しいゲーム体験
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑
製品についてのお問い合わせ：カスタマーサポート係 TEL.03-5410-3100（受付時間12：00〜16：00／月〜金）

プレイステーション用麻雀ゲーム　闘牌伝 アカギ

3DO用麻雀ゲーム　闘牌伝 アカギ

標準価格各 4,980円（税別）

好評発売中!!

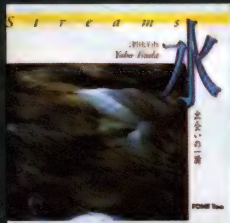
画面写真はプレイステーション版のものです。

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.

〒064 札幌市中央区南10条西15丁目 ビッグビル3F Tel.011(561)1370

フォトCD お目立ち セレクション30

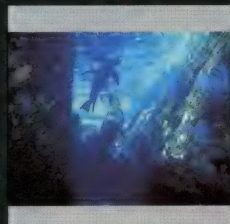
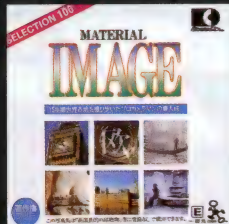
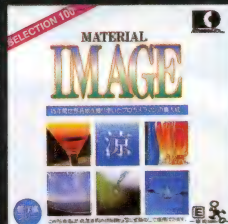
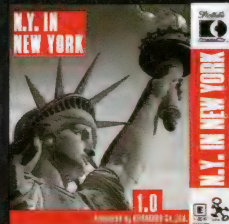
キミの感性をピキピキしちゃう、フォトCDセレクション。
数あるラインアップの中から、30タイトルを選りすぐってご紹介。
ゲーム機でもパソコンでも楽しめちゃう。
どれもこれも、中身は濃いぞ。

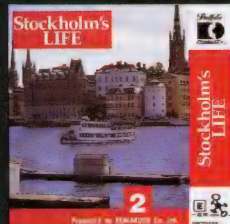
「五十嵐威暢50のプロジェクトから」
アクティー

「「水」Streams」
アクティー

「「花」Blossoms」
アクティー

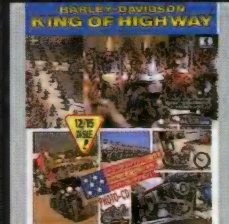
「穂高・上高地」
アートスタッフ

「A Day of Swell」
アートスタッフ

「ユルリ ~ユルリ島の馬と自然~」
アポロンクリエイト

「SeaLion in La-paz」
アマランス

「IMAGEシリーズ 欧」
クリエイティブメディアゾーン

「IMAGEシリーズ 涼」
クリエイティブメディアゾーン

「N.Y IN NEWYORK」
計画堂

「Stockholm's LIFE」
計画堂

「LONDON IN UK」
計画堂

「熱帯雨林ボルネオ」
講談社

「秘境ラダック~天空の祭り~」
ジャパンコーポレーション

「ハーレーダビッドソン KING OF HIGHWAY」
ジャパンコーポレーション

「The Audition Part2」
TYO

「VIRTUAL ROMANCE in NEWCALEDONIA ~甲賀瑞穂~」
NEC ホームエレクトロニクス

「フォトCDグラビア / 15秒のシンデレラ」
日本コダック

「声優シリーズ / 宍戸留美のスナメリくん」
日本コダック

「サンプラーウィズフィルム アポロ計画」
日本コダック

「海と空のアリア」
フォーム

「ひらめきの素材たち」
フォーム

「窓辺の小物たち」
フォーム

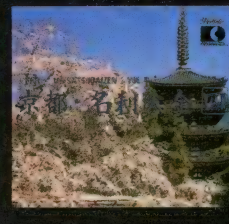
「月光・神秘な世界」
ペガサスランド

「美少女戦士セーラームーン原画集2」
松下電器産業

「IDOL 恋人写真館」
みずき

「フォトQ Vol.1」
夢鯨

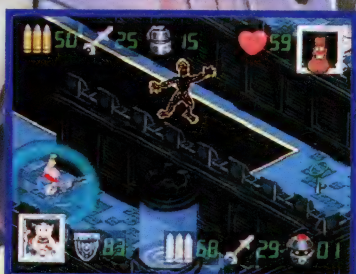
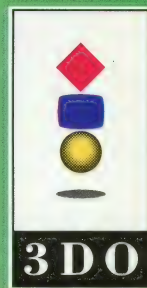
「ランディーズ ~ランディと仲間たち~」
夢鯨

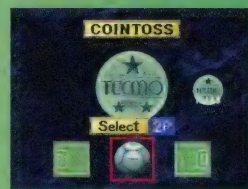
「京都・名刹大全 -参-」
ライトハウス

「京都・名刹大全 -四-」
ライトハウス

このマークは社団フォトCDパブリッシングクラブ認定のカテゴリー別レーティング・マークです。

フォトCD再生可能機種●マルチメディアプレーヤー…SEGAサターン(*)、HITACHI ハイ・サターン、Victor V・サターン(*)、NEC PC-FX、Panasonic 3DO REAL、Sanyo 3DO TRY (*)の機種はフォトCDオペレーターが必要 ●マルチメディアパソコン…ウィンドウズ マシン(フォトCD対応のCD-ROMドライヴが必要)/NEC PC98シリーズ、富士通FM-シリーズ、IBM APTIVAシリーズ他、DOS/V・IBM 互換機 マッキントッシュ(フォトCD対応のCD-ROMドライヴが必要Performaシリーズ、LCシリーズ、Quadraシリーズ、Power Macintoshシリーズ ●テレビ・パソコン…NEC 98マルチ、Panasonic Woody、IBM PS/V Vision、富士通FM-TOWNS Fresh TV 他、Macintosh Performa 630 ●フォトCDプレーヤー ●CD-Iプレーヤー ※製品名は、各社の登録商標です

社団フォトCDパブリッシングクラブ 〒140 東京都品川区北品川4-7-35御殿山森ビル 日本コダック(株)内 TEL:03-5488-2360 FAX:03-5488-4555

3DO
CAPTAIN QUAZAR
アクション・シューティング
キャプテン クエーザー
ゲームは痛快!ヒーローは愉快!
アメリカン・パワー全開!壊しまくりの爽快感!!
悪逆非道の惑星間シンジケートが、宇宙を牛耳ろうとしている。奴らを止められるのは、真のヒーロー"キャプテンクエーザー"しかいない。さあ、宇宙のゴミどもをホコリのように吹き飛ばせ!
★壊しまくり、壁や建物などすべてが破壊可能!
★3つの惑星をまたにかけた、全10のステージ!
★相棒と力を合わせ戦える2人同時協力プレイ!
★マシンガン、ミサイルなど豊富な武器群!
★ラップが入ったオープニングムービーをはじめ、気分を演出する数々のビジュアルシーン!
2/16発売予定!
価格:¥6,800(税別)
E
一般向
1〜2
1〜2PAD
S
株式会社 スタジオ3DO
〒150 東京都渋谷区恵比寿西 2-20-17
カスタマーサポート TEL.03-5489-3266
STUDIO 3DO
3DO Exclusive
3DO Exclusive
3DOシステム専用ゲームソフトで他機種での販売はありません。
●3DO、3DOロゴおよびインタラクティブマルチプレーヤーは The 3DO Company の商標です。●ソフトの内容および発売日は、改良等のため変更する場合があります。©The 3DO Company

ハートの熱いヤツはヘッドも熱い。

V-GOAL SOCCER '96

THE LATEST GAME BY TECMO, REPUTATION OF PRODUCING MANY EXCELLENT SOCCER GAME. NOW COMING FOR 3DO!!

Vゴールサッカー'96

全6地区、計42チームの中から1チームを選択し、実際のワールドカップ同様に地区予選から始まり、グループリーグ、決勝トーナメントへと勝ち進んで念願のワールドカップ優勝を目指せ！！

'96年3月22日(金)発売 6,800円 税別

TECMO

品番 FZ-SJ6951

M2のそこが知りたい!

昨年10月、3DO REALを発売している松下電器産業が3DO社からM2のハード・ソフトのライセンスを100億円で買ったというニュースが伝えられた。このニュースは瞬く間に全世界を駆けめぐった。100億円、$100millionである。それも企業買収とかではない。それに付随するものすべてとはいえ、たったひとつのテクノロジーにこの金額。驚かないほうが無理というもの。これが安いか高いかは議論の別れるところであろうし、本当の結果はハードが発売されて3年経たなければわからないことだが、現時点で、M2がどうなるのかを占うために、今号もM2のキーパーソン2人に焦点を当ててみた。

次世代機3DOのさらに次のレベルM2へ

M2について初めて聞く、という人は本誌の読者であれば少ないとは思うが念のためにここで概要をおさらいしておこう。

まず、M2というのは現在の3DOの後継機と位置づけられている「次」次世代64bitゲーム機の開発コードネームである。本特集の最後にもスペックについては解説しているので詳しくは触れないが、Power PC 602というモトローラ、IBM、Appleの3社共同開発による64bit RISC CPUのカスタムバージョンに、強力な3Dポリゴンエンジンと MPEGデコーダ、それに4倍速(多分!)のCD-ROMを搭載した超強力なスペックを誇るマシンだ。現在わかっているスペックから2割引きでも、現状のゲームセンターの最新鋭のボードをしのぐ処理能力を持っているまさに怪物である。

当初の予定では、もう今頃はプロトタイプが公表されているのでは? と予測されていたのだが、それはないようではある。われわれとしては、早く手に取りたいという気持ちでいっぱいなのだが、それだけの怪物にはそれなりのブラッシュアップ、磨き上げが必要とも思える。

数あるコンシューマ機もすべて価格とスペックのバランスを取るためにある意味での妥協はやむを得ないところといいながら、ある部分アンバランスなマシンに仕上がっているのが現状。その最たるものがメモリの少なさである。量産効果の期待できるCPUや各種カスタムチップと違い、メモリだけは全世界共通でなかなか安くならないからだ。

もちろん、ソフト開発陣の方はそうした少ないメモリを有効に使って優れたソフトを作り続けているのであるが、メモリに余裕があれば、さらに作りやすくなることに変わりはない。

そうした意味で、怪物マシンにふさわしい最終仕様を煮詰めてもらうことは、多少時間がかかったとしても中途半端なものではないものにするためにも歓迎すべきことなのかもしれない。

もうひとつ忘れてはいけないものがある。ソフトである。これには2つあって、ゲームなどのソフトそのものと、そうしたソフトを動かすための基本ソフト、いわゆるOSならびに開発ツールである。

ハードの発売に合わせて、最低限数本のソフトを出すというのは、これは当然の話で、そのためには開発に要するOSと開発ツールの整備が何よりも重要なのだ。もちろん、仮想ターゲットマシン向けにグラフィックやプログラムを書くことはできるが、最終的にターゲットマシンに落とし込むには最悪でもOSだけでもできていなければならない。OSは直接ユーザーが触れる部分ではないが、この出来の善し悪しでソフト開発の効率はおろか質まで左右しかねない重要なパートである。ここでも妥協のないものを用意するために十分練り上げていただきたいと願うばかりである。

さらに、ゲームなどのソフトでも興味深い動きがある。もちろん、サードパーティなどの強力なソフトも期待できるのだが、松下電器そのものが強大なソフト開発会社を設立し、主にM2用のゲームを制作するというのである。

今回は、そうした動きの渦中にあるキーパーソン2人に突っ込んだ話をうかがってみた。M2のイメージを少しでも掴んでもらえたら幸いである。

M2はビジュアル重視のマシン D2ではそれを100%使いこなす

株式会社WARP・代表取締役・飯野賢治氏

マルチメディアグランプリに輝く名作『Dの食卓』の続編『Dの食卓2』を、M2用ソフトとして開発中のWARPの飯野氏が、来るべきD2の詳細とM2の可能性を語り明かす。彼の思うところとは……。

自ら「M2の伝道師」と語るWARP飯野氏のM2にかける情熱は尽きることがないばかりか熱く燃え上がる一方である

リアルタイムポリゴンでより微妙な動きを表現

D2はムービーのオープニングから、本体の方を作り始めていますよ。これは前作(『Dの食卓』)でもそうだったんだけど、途中から作ってます。まず小手調べというかテストを兼ねながらね。前作では2章の球の石が転がってくるところから作り始めたんで、あそこだけCGのアニメーションのクオリティーが低いとかマニアックな人には指摘されたりしましたけど。今度はそういうことのないようにしたいと思ってます(編集部注：他機種版、並びに『Dの食卓Director's Cut』では、この部分には相当なクオリティーアップが図られている)。

スペックの方を確認しておくと、ウォークスルーの部分がリアルタイムポリゴンで動いて、イベントシーンがMPEGによるムービーというM2のスペックを活かしきった仕様ですね。

ウォークスルーの部分は、ただ歩けるというんじゃなくて、視点の移動や、体の微妙な動きも表現できるようにしようと思ってるんです。例えば、振り向くとき、歩き始めるとき、急に止まるとき。今までは歩いているときに、視点が上下するだけだったでしょ。それをもっと自然な人間の動きを再現しようとしてます。急に止まれば、上体が少し前後したり、視線の流れとかも直線的じゃない。これはプログラムの林田とアニメーション担当の須藤がかかりっきりになってやってます。

もちろん、前にもいったことがあるけど、脇の壁にほっぺたをこすりながら歩くというような間抜けなこともありません。これにはちょっと独特なこつがあるんですけどね。

で、何かを取るとかいじるとかいうときには客観視のイベントシーンに移行する。これがMPEGになるんですが、リアルタイムポリゴンのウォークスルーのシーンとシームレス、つまり連続した感じに作ってます。

前作は動きが遅いとかいわれたけど、あれはああいうゲームなんで、わざとゆったりとしたリズムで動いてましたけど、D2ではゆったりしたところもあるんだけど、走るとか急にテンポをあげたりとかいうシーンもあります。

リアルタイムポリゴンを使っているということで、謎解きも時間を使ったものを増やしてます。例えばあるスイッチを押したら、ドアが開くんだけど、傾斜があるから30秒で閉まっちゃう。だから、その間に滑り込まないと、というような仕掛けですね。極端ないい方すると、3D版の『プリンスオブペルシャ』というような感じかな？

あとは、明かりを使ったイベントなんかもあるかな？　あんまり出しちゃうとプレイするときに面白くなくなっちゃうからね。

中身は前作の続きです。当たり前だけど。完結編ですね。もう次はないです。今度は少年が活躍します。名前は秘密。でもね、ここでひとつ秘密を明かすと、Director's CutのおまけについていたシングルCDあるでしょ。あれにはレーベル面に3曲しか書いてないけど、実はね99曲目というのがあって、そこにその少年のテーマのスケッチが入ってるんですよ(編集部注：この曲は『Dの食卓』マルチメディアグランプリ受賞記念パーティーの時にD2の予告編にあわせて飯野氏が演奏した曲と同じである)。まだ、恥ずかしいから99曲目という隠しアイテムみたいな形で入れたんです。

内容については、そうだな、「『Dの食卓』ワールドガイド」(3DOマガジン編集部著・徳間書店刊)やDirector's Cutに入っている小説を読んでもらえれば、だいぶ推測できるんじゃないかな。

ハードは、前回はAmigaでしたけど今回はSGI上のN-WORLDとAlies PowerAnimator使って作ってます。偶然なんだけど、これって両方ともNintendo64と同じ開発ツールなんですよね。で、前回はわりとさっぱりしたというか、抽象的なグラフィックでしたけど、今回のは自然な表現を重視したグラフィックになっていきます。テクスチャ処理もそうだし、霧や炎、光の表現が派手にできますからね。ドラマチックな表現といってもいい。Director's Cutのエンディングの後に予告編が入ってますから、それも見てくださいね。

M2はビジュアル重視のハードの最右翼だ

Nintendo64を含めたいわゆる次世代機の中で考えるとM2というのは最もビジュアル重視のハードといえるんじゃないでしょうか。スペックで最も開発陣にとってうれしいのが強力なポリゴンエンジンとMPEGですね。ハードでポリゴンを処理してくれるZ軸バッファーを始めとして、グーローシェーディングやMIPマッピング。開発する立場からは中身知らなくても、命令与えるだけでこういう処理ができちゃう、というのはすごいことですよね。

M2の成功の鍵を握るのはこの男だ！

ポリゴン数でいうとM2の規格通りでなくても構わないんです。3000ポリゴンが6000ポリゴンになってもたいした差はないんですよ。これが10000ポリゴンというならまた別ですけど。それよりも、見かけ上の滑らかさをかんたんに出せるグーローシェーディングや、接近してもテクスチャがきれいに見えるMIPマッピングなんかの機能の方がありがたい。

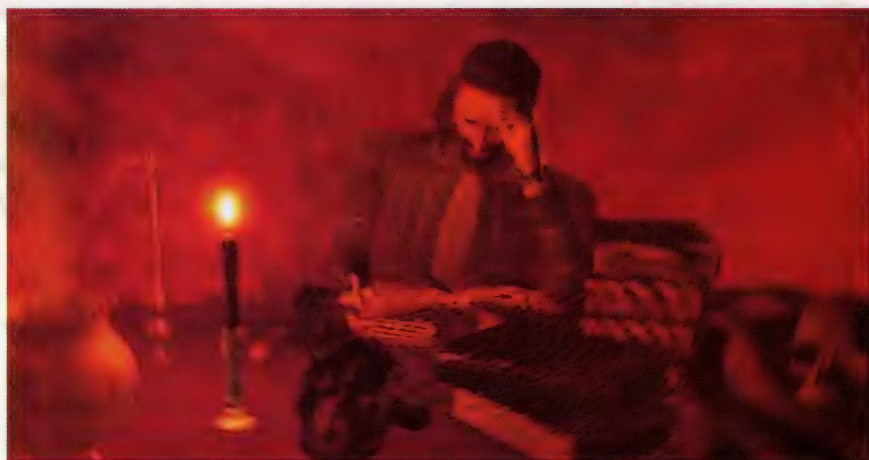
それからもうひとつの売りのMPEGなんですが、これはM2だけ。ビデオCDと同じ画質、つまり新品のVHSビデオと同等かそれ以上の画質のムービーを入れられる。これは魅力ですね。シネパックと比べると雲泥の差だからね。あのざらざらしたムービーじゃないのが出せる。

後はM2の真価が問われるとしたら、メモリとコントロールパッドでしょうね。メモリは価格とのかねあいがあるから、最もむずかしいところでしょうけどね。最低6メガはほしい。8メガあったら最高ですけどね。

M2に期待する1ユーザーの立場でいわせてもらうと、ソフトではポリゴン能力がすごいんで、格闘ものやレースものなんかのハードなものは放っておいても出てくるだろうから、RPGの定番ものがほしいですよね。それから家庭のリビングに置くものなのでゲームセンターの発想ではないもの。つまり、3分でお金取れるものじゃなくて、3時間かけて、ストーリーを楽しめるもの。それから多人数で遊べるものもほしいですね。

でも、なんといっても出してもらいたい、というよりもパナソニックが出すんなら、目先の利益を無視してでも、M2の可能性を見せつけるようなもの出してほしいですね。リアルタイムポリゴンで、これまでムービーで表現してたようなものが表現できるわけですからね。例えば、PlaystationのSEGASATURNに対する優位性を見せつけた『アクアノートの休日』みたいな位置づけのソフトですね。あれはSEGASATURNでは不可能なんですよ。M2なら他のどんな機種が逆立ちしてもできないようなこと、かんたんにできるわけですからね。そういう見せつけるてくれて、他のクリエイターに刺激を与えられるような作品ですね。もうひとつ望みたいのは3DOの名作ソフトの移植ですね。これもぜひお願いしたい。

MPEGの圧縮展開チップもハードのコストの中でかなり大きなもの占めていると思うんで、これもちゃんと使って可能性見せつけた企画がほしいですね。

3DOが海外のゲームに頼りがちだったのを日本のマーケットに合うものにしていくのは必要だと思うんだけど、海外のマニアックなゲームが楽しめるというカラーも消さないでほしいですね。

D2の画面から。苦悩の表情のこの男の正体は？ そしてローラとリクターの悲劇の源はここにある……

東京の目黒にある庭園美術館のテラスにて

ゲーム機は64bitで「臨界点」を超え、質的変貌を遂げる

松下電器産業株式会社インタラクティブメディア事業部ソフト開発部・部長・柴田延宏氏

見るからに硬派な印象を受けるが、好奇心とチャレンジ精神と気配りの人。校長先生という印象

松下電器産業はM2のハード・ソフトにまたがるライセンスを取得した。ハードをリーダーシップをとって売っていくのは従来と同じだが、ソフト事業にも本格的に進出するという。そのキーマンを直撃した。

集中と分散の両極化こそ現代のキーワード

若い人達のテレビの見方を見てると、チャンネルの切り替えのスピードがすごく速い。リモコンになってからですね。今の番組を集中して見ているんだけど、ちょっとかったるいなあ、という画面になるとパッと替えてますね。コマーシャルがあると、そこは素通りでパパーンと替える。なんかグルグルグルグルとローテーションで回しながらひとつのテレビを見てる。そういうことってあるでしょ。だから、飽き症なんだなと思ってると、『ドラクエ』を前にしてグーッと自分だけの世界を作ってオーラを発しながら5時間、6時間って身動きもしないというのがあるでしょ。集中と分散というのを同時に2つ持っていると思うんですね。今の若い人達は。

で、何がいいたいのかというと、何事も一面でものをとらえるのは危険だということなんです。金太郎飴ならどこから切っても同じ顔が出てくるけど、実際はそうはいかない。例えば今のことや、未来のことは過去の延長線上にしかないと思ってる人が多いんじゃないでしょうか。

例えばある大ヒットシリーズを出しているソフトメーカーがあるフォーマットを出しているメーカーと組む、ということがあるとしますね。それに対してこの業界が示す反応を考えてみましょうか。ある人にはすさまじく大きい重さを持つものだと思えるし、ある人にとってはフーンで終わりなんですね。大変だと思う人は、どこどこと組まなきゃなんないとか、どこのプラットフォームとこのソフトをくっつけなきゃならないとかってなるわけ。でも、これはいままでの延長線上の考え方なんですから。今までがそうだったし、今の力関係からいくと非常に大きい出来事といえるでしょう。メジャーとメジャーがくっつくことによってさらにメジャーなものができる、という考え方だと思うんですね。

確かに今の力関係からいえば、新しいフォーマットと新しいソフト、つまり新しいメジャーなフォーマットと新しいメジャーなソフトとがくっついて、新しいものが生まれそうだ、という可能性は、これはひとつ大きなものがあると思います。

ところがそういうことが起こる土台がいろんな変化をしようとしている時期だと思っているんですよ、今は。何でもあり、何が起こっても不思議ではない、という状況だと思うんです。

そういう状況の中でたまたまM2というものが世の中に出てこようとしている。過去からの延長線上で考えられる時期ではなくて、何かが変わろうとしている時期にね。

もしそうだとするとね、そういう状況を変えていくタイミングとは何なのか。32bitの次の64bitがそのタイミングになるのか。それはわかりませんけど、スペックが上がっているというのが片方の流れで事実としてあるわけですから、ソフトがそういうことにどうリンクしていき、こなして、クリアしていってくれるのか。ちょうど、そういうもののせめぎあいの時期だと思うんですね。

物理学でいうそういう現象が変化を起こす

元気が作ったM2のデモCG

M2では、この程度のポリゴン数なら十分リアルタイムで動かせるはずだ

直前みたいなところ。核融合でいえば、臨界点みたいなもの。臨界に達するかどうかが今の時点だと思うんですね。変化が起こるという意味でね。臨界を突破する、そこではがらっと違う世界が見えてくる、そういうことがM2で実現できるんじゃないかな、というふうに思っています。「臨界突破」がM2の与えられたテーマだと思っています。

むちゃくちゃ単純化していうなら、今までとゲーム性において、表現力において、すさまじく違う、と。それだけです。

M2ではオリジナリティを大事にしたソフトを

これまで32bitやってきて気づいたことはたくさんあるんですけど、最も大きいのは「借り物の衣装じゃダメ」ということでしょうね。オリジナルなものに手を出す余力がなかったこともありますから、決して無駄な経験というわけじゃないですが。M2ではオリジナルのソフト作りに挑戦していく。オリジナルとは、自分で汗をかくという意味です。さっきもいいましたけど過去から継続しているところは、それを大事にしていけばいいと思うんですが、M2はそういうのを求めようとは思ってないんです。オリジナリティを大事にしていきたい。みんな忘れてるかもしれませんが、『FF』だって『マリオ』だって最初はゼロからスタートしたわけでしょ。最初はオリジナルで、未知数だった。それを時間をかけて仕上げていったわけでしょ。

で、オリジナルでどんなソフトを作っていくのか？　いろいろなキーワードがあるわけですが、例えば、「そうぞう」という言葉。普通は「創造」か「想像」って書きますよね。僕の場合は、イマジンの「想」とクリエイトの「造」。つまり「想造」。思ったものを形にする。こうありたい、今の現状に対して不満があって、こんなものになってほしい、とイマジンしていることがあるでしょ、それを形にすることだと。思っていること、頭にあることを、形にする。

今に対する不満。それはこうありたい。もっとあのギザギザがなくなってほしいというビジュアル的なものから、ストーリー性としてもっと複雑に展開してほしいとかスピードにおいて、もっと速く反応してほしいとか、操作性においてもっと直接的になってほしいとか、いろんな「ほしいこと」ってユーザーの人達が持っているでしょ。マーケティングでいうニーズっていうことだけど、そんなにかっこいいものじゃない。それは「欲」なんですね。人の欲なんですよ。欲望というのか、欲して、望むこと、それを形にするのがメーカーの仕事なら、欲を想像して、イメージしてそれを形にしていく。そういうことじゃないかと思うんです。

でね、人の欲求の１つに、自分が参加してやっていることに対して、それを加工したいというニーズがあります。その加工ということに対して記録ということが必要になってくる。でも、記録のニーズの実現にはテクノロジーが伴わないとできないわけです。DVDとは、とりあえずディスクに長時間のデジタル動画の再生が可能になるわけなんですが、それがいずれ記録もできるように当然なっていくでしょうね。また、例えばインターネットのような通信系の発展とかそこらへんまでは視野に入れているメディアです、M2は。そうしたときには、ソフトの作り方やありようも変わってくるでしょうね。

例えば、イントロのムービーはすごいけど、ゲームに入ったら、前と変わらないゲームというのでは困る。スペックを生かしたみたいなものではなくて、マシンを使いこなしたものをM2では作っていきます。

われわれが作ろうとしているM2のソフトの最大の特徴をいいましょうか。それはここまでできるんか、ということを知ってもらえるということなんです。サードパーティの皆さんが、オリジナルに対してよし挑戦してやろうという意欲がわいてくるものを提供しますよ。もちろん、ユーザーの皆さんにとっても、ハッとするような新しさのあるソフトをお見せしたいと思っています。それがM2の魅力だと思っています。

高速64bitCPUに、強力なポリゴンエンジンとMPEG展開チップを搭載したM2そのもののポテンシャルは、誰もが認めるところ。

その成功の鍵を握っているのは、ソフト。その一語に尽きるだろう。もちろん、すべてのソフトが松下製になるというだけではない。数は少なくてもいいのだ。もしも、それが他のソフトメーカーに、M2ではこんなことができるのか？　M2とはこんなすごいマシンだったのか！　と思わせるようなソフトが１本あればいいのである。それが導火線になって、それこそ臨界突破という事態が起きるに違いない。そんな予感を抱かせるインタビューであった。

値段を下げれば売れるハードと、それだけでは売れないソフトのギャップに悩む日もあるという

M2の最終形を占う！

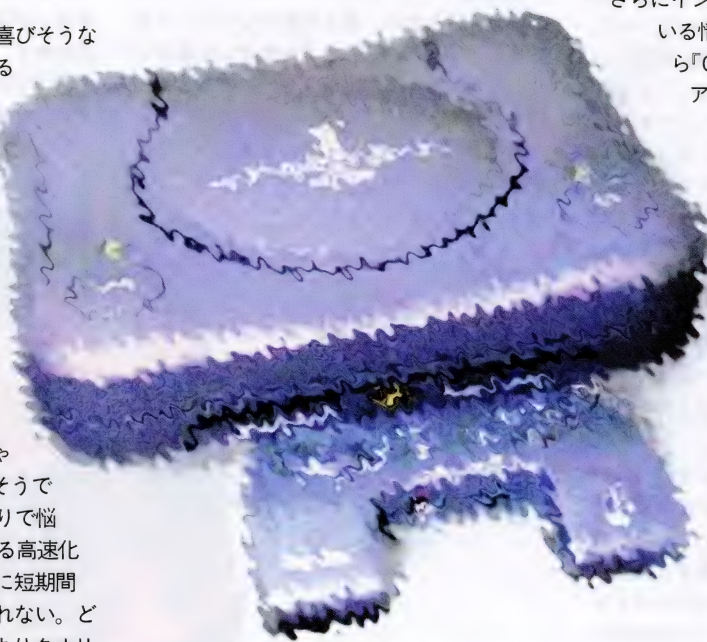
さて、飯野、柴田両氏の話にも随所に出てきたM2のスペックだが、ここでもう一度整理してみよう。

先号のレポートから最も前進したのはメモリ関連のスペック。最低でも6MBは積みそうな気配である。さらにもしかすると8MB積むかもしれないという情報も入ってきた。当初の情報の4MBからたった2MBのスペックアップだが、もっとも歓迎すべきスペックアップである。これでこそ、高速なRISC CPUと高機能な3Dエンジン、そして4倍速（多分）のCD-ROMを搭載する意味が出ようというものである。

どうして、そんな開発者だけが喜びそうなスペックが大事なんだって訝しがる読者もいるかもしれないが、開発者が喜ぶ＝ユーザーが喜ぶなのだ。そのわけは、シンプルだ。これまで、コンシューマ機のプログラムの開発に携わってきた人達は、少ないメモリでいかに、与えられたスペックを実現するかで血の出るような努力をしてきたのだ。その努力がまったくなくなるとはいわないが、大幅に楽になることは間違いない。それでも開発者が楽になるだけじゃないか、と思うかもしれないが、そうではない。開発者はメモリのやりくりで悩まな くて済む分、ゲームのさらなる高速化に時間を使うかもしれないし、逆に短期間でプログラムを完成させるかもしれない。どちらにしても、ユーザーとしてはよりクオリティの高いものを、より短期間で手にすることができるというわけである。

M2の目玉スペックである高機能3Dエンジンにしても同じことがいえる。飯野氏の話にあったように、プログラマは、内部のことを知らなくても、ただ命令を与えるだけで複雑な3Dの計算をこなして、さらにグーローシェイディングや、αチャネルの効果を得ることができる。大容量のメモリとあいまって、ソフト開発の効率が高まり、ひいてはクオリティの高いゲームソフトが短いスパンで供給されやすくなるといういいことづくめの結果をもたらすというわけなのである。

さて、気になる対応ソフトの問題だが、M2の伝道師、飯野氏率いるWARPの『Dの食卓2』以外はタイトルがなかなか見えてこなかったのだが、大手ソフトメーカーであるカプコンの参入が正式に発表された。まだ、どういったタイトルが出てくるかは今後の発表を注視しなくてはならないが、数々のヒット作を持つカプコンのこと、必ずや他機種ユーザーがうらやむほどのソフトを出してくれるに違いない。今から楽しみにしたいのである。

さらにインターネットなどにアップされている情報によると、インタープレイから『Clay Fighter』というコミカルなアクションゲームとシューティングの『Descent』、Take 2 Interactiveという会社からはIron Bloddという3Dポリゴンゲーム、Studio3DOからもレーシングゲームが、そしてご存じEAからもジョン・マッデンの97年版の他、名作『RoadRash』のM2版が出るという。飯野氏も語っていたが、国産の日本人の好みにあったソフトの充実も必要なのだが、アメリカの根本的に発想の異なったソフトが楽しめるインターナショナルテイストも維持されそうで、これは歓迎すべきことではある。続報を待て！

インターネットで公表されているゴールドスターのモックアップ

編集部が過去の3DO社による情報や国内外の雑誌、NETから予測する

M2のテクノロジー

項目	スペック	コメント
CPU	PowerPC 602RISC（カスタム66MHz）	CPU、Power PC 602 RISC（カスタム66MHz）、64bit。ただし、CPUのコストダウンのスピードは超急激なので発売直前に倍クロックなんてことも
内部キャッシュ	32K	内部キャッシュ、32K、現行と同じ
バス転送速度	528MB/秒	バス転送速度、528MB／秒、現行の3DOは50MB/秒
RAM	4MB	RAM、6MB、現行は3MB。さらに増える可能性も。できれば8MBほど積んで欲しいところだ
演算処理速度	132MFLOPS/秒	演算処理速度、132MFLOPS/秒、3次元ポリゴン処理を高速に行うためのスペック。通常は倍精度整数型だが、片精度で浮動小数点の計算を行う
ビデオ表示能力	MPEG1標準装備、JPEG展開可能	ビデオ表示能力、MPEG1標準装備、JPEG展開可能、MPEG2（DVD再生可能）再生用オプションも期待大
サウンド機能	66MHzDSP搭載	サウンド機能、66MHzDSP搭載、MPEGオーディオ解凍、32のすべてのチャネルに対してハードウェアによる解凍と補完
グラフィックス	640×480（16or24bitカラー）	グラフィックス、640×480（16or24ビットカラー）、320×240なら24bitカラー（1670万色）
ポリゴン表示能力	100万ポリゴン/秒	ポリゴン表示能力、100万ポリゴン／秒、セガModel2が36万ポリゴン/秒
ピクセル表示能力	1億ピクセル/秒	ピクセル表示能力、1億ピクセル／秒、理論上640×480の画面を秒間325画面描き変えられることになる
グラフィックチップ能力	ハードウェアテクスチャ展開	グラフィックチップ能力、ハードウェアテクスチャ展開、圧縮したテクスチャを高速に展開することが可能
	Z軸ベースレンダリング	Z軸ベースレンダリング、最も手前にあるものを自動的に判断して表示する
	フィルタリング	フィルタリング、リニア、バイリニア、トライリニア、ポイントサンプル方式
	MIPマッピング	MIP マッピング、複数レベルのマッピングデータ
	グーローシェーディング	グーローシェーディング、なめらかなレンダリングが可能
	3次元パースペクティブ補正	3次元パースペクティブ補正、見かけ上のパースペクティブをキレイに表示する
	αチャネル	αチャネル、7bit（128段階）にわたる透明度の設定が可能

SOFTWARE
EXPRESS
ソフトウェア
エクスプレス
オリジナリティあふれるRPG、『ブルーフォレスト物語』がついに登場。どんな世界を体験させてくれるのか？　期待して待て。
LIVE! 3DO MAGAZINE
P93「付録CD-ROMの使い方」参照
右のマークがついたソフトは、付録CD-ROMに遊べるデモorムービーを収録しています。詳しくは93ページを参照してください。
BF

P.93「付録CD-ROMの使い方」参照

封印された降魔核とはいったい？

BLUE FOREST STORY

ブルーフォレスト物語～風の封印～

平和な人間の村で育った青年ヴァルエルス、過酷な環境の魔族の島で育った戦士ラクジット。ふたりの主人公がそれぞれの物語を奏でるエイジアン・ファンタジー、ついに登場！

テーブルトークRPG、小説などで発表され、その独特な世界とシステムがユーザーに好評な『ブルーフォレスト物語』が、コンピュータゲームになった。ユーザーの期待を裏切らない、大作RPGである。

発売元	ライトスタッフ	開発元	ライトスタッフ	問い合わせ	☎03-3772-5131
発売日	春発売予定	継続機能	3か所にセーブ	プレイ人数	1人
価格	7800円（予）	特記事項	――		

雰囲気そのままに『BFS』がコンピュータゲームになった！

もともと『ブルーフォレスト物語』（以下BFS）というのは、TRPGで遊ぶために作られたゲームである。TRPGというのはそれこそ何人もの人がテーブルを囲んでプレイするRPGで、自分で好きなキャラクタを作って、そのキャラになりきって物語を進めていくのだ。そのプレイヤーキャラクタ（PC）をまとめて物語を進行させ、PC以外のキャラクタ（NPC）や敵を演じるゲームマスターがいればどこでも遊ぶことができる。そしてTRPGで遊ぶためのおおまかな世界の設定やキャラクタを作るためのルール、戦闘におけるルールなどをまとめたものが、いわゆる世の中でいわれている「TRPG」なのである。有名なものでは『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』『ロードス島戦記』などがあるが、BFSもそのひとつだ。それもファンタジーでは一般的となっている中世西洋風の世界ではなく、東南アジアなどにまだ残っているアジア独特の風俗や風景を取り入れた、より日本人の心象風景に近い世界で構成されている、エイジアン・ファンタジーの世界なのだ。そして今回3DOのゲームとなって登場するBFSは、そのTRPG版の雰囲気をできるだけそのままに、開発陣も細心の注意を払って作り上げた自信作である。発売はまだちょっと先だが、ぜひおさえておきたいソフトだ。

町や村をつなぐフィールド画面。このように描き起こされたマップのほか、写真を取り込んで加工した背景や、ポリゴンを使用した背景などもある。とにかく、キレイのひとこと

CHECK!! LIVE! 3DO MAGAZINE

キャラクタの性格を決める成長期間である序章（キャラクタの少年時代）の、ヴァルエルス編のみを10分間だけ遊ぶことができる。戦闘シーンこそないが、細かく描きこまれた村の建物や屋台、神社、森などを製品にさきがけて堪能しよう。

いとこのハールーシャと裏山の崖にきたヴァルエルス。川も見える

主人公・ヴァルとラクジの出会いによって、物語は始まる

この『BFS〜風の封印〜』のキーとなるのは、「降魔」という言葉である。この降魔というのは宇宙に漂う有害な物質で、その影響力によって自然法則をゆがめている。この降魔に影響されると人間はもちろん、神でさえも奇形化して異形のもの、魔物になってしまうのだ。あるときこのBFSの舞台となる「惑星エルスフィア」の軌道上に「悪魔の月」と呼ばれる降魔の塊が居座ってしまったため、この世界にはときどき降魔核が降ってくるようになってしまった。そして、その降魔と戦うために自らの体に降魔を取り込み、戦闘種族となった者たち、それが魔族である。魔族にとって、降魔は敵そのものだ。それゆえに魔族は、降魔やその影響下にある降魔教団をつけねらっているのだ。

そんな魔族の戦士を母にもって生まれ、そして幼少の頃から母とともに降魔教団の虜囚となり、最後に母を降魔教団に殺された経験をもつ魔族の少女、それが主人公のひとり、ラクジットである。やはり魔族である叔父に育てられた彼女が、降魔教団への憎しみ、復讐のためだけに戦士として育ったのも無理はない。いっぽう平和な人間の村の村長の息子として育ち、母は早くに亡くしたもののかわいい妹といっしょに愛情に満ちあふれて育ったのがもうひとりの主人公、ヴァルエルスである。村長の後継ぎとしてごく一般的な人生を送るはずだった彼が、なぜ旅に出ることになったのか？　それが、この物語の真相をあらわすことにもなるのだ。

さて肝心のシステムのほうは、なじみ深い２DタイプのRPGである。あれこれ余分なものがついていないぶん、とっつきやすいぞ。

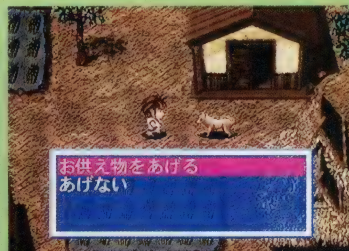
ステータス画面。体位は体の丈夫さ、感応は霊的センス、気圧は霊力の強さ、自制は集中力や冷静さをあらわす

昼寝をしていて、狩りの約束まで忘れかけていたヴァルエルス。妹のスズナの苦労が忍ばれるというものだ

いっぽう、降魔教団への復讐のために生きてきたラクジット。彼女にとって、今日は待ちに待った喜ばしい日なのだ

主人公の性格を決める序章

ＢＦＳの大きな特徴のひとつに、主人公の性格を自分で物語を進行させながら決めることができる序章がある。ヴァルエルスとラクジット、どちらかの主人公を選んで、まだふたりが幼いときのエピソードを追っていく。途中で何か所か次の行動を選択していくところがあるので、自分の好みで選んでいけばいい。成長期間ともいえるそのエピソードが終了したとき、プレイヤーの選んだ主人公がどんな性格をしていたか、を教えてくれるのだ。性格には博愛、闘争、試練、苦渋とあって、初期設定ではヴァルエルスが苦渋、ラクジットが闘争になっている。性格が変われば会話時に出てくる顔グラフィックも変わるし、イベントでのメッセージも変わってくる。

この成長期間では、ヴァルエルスがある事件をきっかけに女中アトリと別れるまでのエピソードと、ラクジットのほうは降魔教団の砦に母親と囚われていたころのエピソードを見ることができる。

たとえば性格分岐のイベントが起こると、こんなふうに選択肢がふたつ表示される。おなかをすかせている犬にお供え物をこっそり分けてあげるか、それとも父親のいいつけを守るか？

ここでは、お供え物をわけてあげることにした。こういった選択の結果が積み重なっていって、主人公の性格が決定されるのだ。このまま続けていったら、この時は博愛相になった

いかにも元気な少年といったヴァルエルスのエピソードにくらべ、ラクジットのほうはしょっぱなからショッキングだ

これはヴァルエルス編の序章。あたりまえだがヴァルエルスだけでなく、ほかのキャラクタも若い

成長期間が終了すると、こんなふうに結果が表示される。このカタカナを本編開始時に入力すると、性格が決まるのだ

物語の冒頭をちょっと紹介

村の若者といっしょに裏山に狩りに行く約束をしていたヴァルエルスは、待ち合わせ場所の神社で「怪しい人物を見た」という話を聞いた。彼は魔族かもしれないと思ったが、誰も本気で相手にしてくれない。そのまま裏山へ狩りに行ったヴァルは逆に猪に追いかけられてしまい、崖に追いつめられたあげく、その崖がくずれてそのまま落ちてしまった。

いっぽうラクジットは、叔父である魔族の将アガスティアに命令され、降魔教団の実態調査と活動阻止のためにランカル島を出て、ヴァルの村の近くにまできていた。母の仇がやっと討てると心をはやらせているラクジの気持ちも知らずに、部下の魔族たちは村の略奪に走ろうとする。そんな部下を一喝したラクジの気がたっていることを察した親友であり、側近でもあるラトーナは、気晴らしに水浴びをしようとラクジを誘った。

そして崖から落ちて道に迷ったヴァルは、どこからか聞こえてきた水音にひかれて泉へたどり着いた。そこでヴァルは、水浴びをするラクジットとラトーナに出会うのである。

暴挙を行おうとする部下を戒めるラクジットとラトーナ。一見命令を聞いたかにみえた部下たちではあったのだが……

ラクジの素顔。魔族らしからぬ体型と魔の力が使えないことにコンプレックスを持つ彼女は、いつもは仮面を外さない

怪しい人物の話を聞くヴァル。この怪しい人物は、じつはヴァルのいうとおり、本当に魔族であったのだ

「のぞき」という、あまり好印象とはいえない初対面であったヴァルとラクジ。このあとラクジに犬をけしかけられるヴァルだが、なんとその犬はヴァルになついてしまうのだ

TRPG『BFS』のルールを活かした戦闘システム

RPGの大きな魅力のひとつとして、戦闘がある。このBFSの戦闘シーンは、いわゆる味方が左下、敵が右上に表示されるクォータービューになっている。普段の移動中はデフォルメされたミニキャラがちょこちょこと歩いてくれるが、この戦闘シーンではちゃんと等身が人間に近い、リアリスティックなキャラクタで表示され、あれこれアニメーションしてくれるのだ。

さて、ＴＲＰＧ版を参照した戦闘ルールのなかには、「構え」というものがある。これは上段、中段、下段と分かれていて、上段は攻撃の構え、中段は命中の構え、下段は防御の構えとなっているのだ。上段だと威力は大きいが避けられやすいなど、それぞれ特徴がある。状況に応じて使い分けることが大切なようだ。また武道の流派ごとに必殺技が覚えられたり、魔法が覚えられたりと飽きのこない派手な戦闘となりそうだ。もちろん、必殺技もアニメーションするぞ。

これはラクジットの上段の構え。構えを変えれば、もちろんキャラクタの構えの形もかわる

敵よりレベルが高いと、攻撃をよけたあとに反撃を食らわせることも可能である。反撃が決まると、うれしいのだ

ヴァルエルス必殺技・裂火斬

プレイヤーの分身となる2人の主人公、あなたはどちらを選ぶ？

プレイヤー自身が性格を決める成長期間にはじまり、物語の最初から最後までをともにする主人公。人間のヴァルエルスと魔族のラクジット、まずはどちらのことを知りたい？

ヴァルエルス

イステアの国境近くの村の村長、テムゼンの息子。大きな世界にあこがれているが、家族への愛ゆえに父の後を継ぐ決心をしていた。しかし成長するにつれ不思議議な力をその身に宿すようになった彼は、その結果として故郷の村を追われることになるのだ。

ラクジット
・・・・行くがいい、人間よ。
今回だけは見逃してやる

ヴァルエルスとラクジットの出会いが、この先物語にさまざまな影響を与える

ラクジット

母を降魔教団に殺された憎しみを糧に生きてきた、魔族の少女である。魔族として落ちこぼれであることと身体的特徴にコンプレックスを抱き、常に鎧と仮面で全身を隠している。

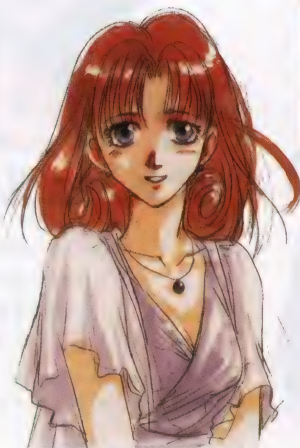
物語を盛り上げる、個性豊かなサブキャラたち

主人公のヴァルとラクジが「プレイヤーが自分で性格を決められる」というシステムゆえに性格づけがあまりされていないのに対し、サブキャラたちはそれを補うように個性派ぞろいである。さて、あなたのお気に入りはだれかな？

エルベトーン

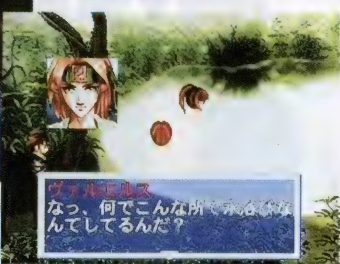
ラクジのいとこにあたる、有能な魔族の青年。ラクジをバカにするわりにはなにかと世話を焼く、素直になれないヤツである。

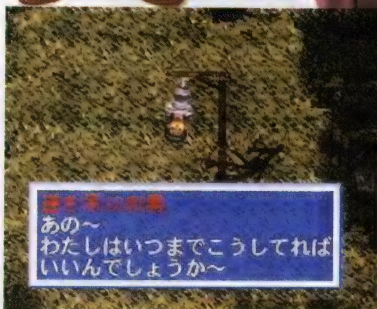
スズナ

ヴァルエルスの妹。いわゆる典型的なお兄ちゃん子である。天真爛漫な性格で、かつしっかりしていて行動力もあり村の人気者だが、どうやら彼女自身の関心はヴァルにしか向いていないようだ。

ラトーナ

ラクジの側近をつとめる魔族の少女。ラクジとは幼いころからいっしょに育ち、唯一心を許せる相手である。無口でまじめな性格で、特技は家事。

職業的にはいわゆる隠密タイプで、合図ひとつで天井から飛び降りてくるような少女である

苛立っているラクジットを案じて、気分転換を進言するラトーナ。こんな親友＆側近を持ったラクジは幸せ者だ

イクシュバーグ

豪快でひょうきんな性格の自由人で、いかにも「遊んでいそう」な男性である。隠密になりたかったらしいが、その豪快すぎる行動は、どうやら隠れた仕事には向いていないようだ。

村人の娘に夜這いをかけようとして失敗したあげく、嵐の夜につるされているイクシュバーグ。これは自業自得というしかないよね

アトリ

元ヴァルの家の女中で、今は風の平原在住。彼女がヴァルに渡した別れぎわの言葉が実は重要な意味を持っている。

シュライン

シェリーウェバ半島部の半分を制圧する強国といわれたラグ神帝国の北朝、エテルシアの王女である。原作であるTRPG、小説の両方に登場している唯一のキャラクタだ。人間社会において、降魔教団の台頭を真剣に受けとめ、それに対して対処していこうとする意識と権力を持つ唯一の人物でもある。エテルシアに向かったヴァルエルスは、のちに彼女と会うことになる。

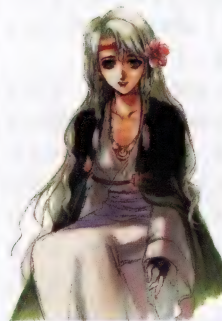
サーラマージャ

魔族の女性で、ラクジットの母。ラクジが幼い頃に降魔教団に親子でとらえられ、脱出するときにラクジをかばって死亡する。強い戦士でもある。

ゴブリナ

猫耳のついた少女といったいでたちの、ブルーフォレストの世界のマスコットキャラである。この『風の封印』では、エテルシアの山中で野生化していたところをヴァルエルスに発見され、餌付けされて拾われることになる。おうちを聞いてもわからない、名前を聞いてもわからない、の迷子だが、はたしてどんな活躍をしてくれるのだろうか。

テムゼン

イステアの国境近くの村の村長をつとめる、ヴァルの父親。戦乱の気配が感じられるこの時代にあって、村人たちを守るという責任の重さかららか、かなり保守的な人物である。

ナーサティア

森王の娘と呼ばれる、森王の従属神のひとりである。森王が青き森を閉ざしたあともまれに人界をおとずれ、大地の恵みを与えるなどの活動を独自に行ってきた、心優しい女神様。

カグナヴァータ

妙に秘密に通じていたりする、顔はいいのだがどうも言動があやしい旅の踊り子。

マハーダル

ラクジにとっては母の仇である、降魔教団サンガラバーギの教祖。「堕神の司祭」の通り名をもち、民衆、貴族、とシェリーウェバ全土にわたって着実に信者を増やしている。

アガスティア

ラクジの叔父で、エルベトーンの父。母を亡くしたラクジを引き取り、育てた。魔族の島ランカル島でも高い地位にいる魔族である。エテルシア王女シュラインとも面識がある。

ハールーシャ

ヴァルのいとこで、ヴァルとは幼なじみである。体はさほど強くないが、頭はよかった。それゆえに幼いころに単身エテルシアに移り住み、才を頼りに文官としての地位を得た。

ブルーフォレスト物語　原作者の伏見健二氏にインタビュー！

日本人の心のふるさとをあらわす世界を

──今度、中央公論社から、新しいブルーフォレスト物語（以下BFS）の小説を出されるそうですが？

伏見　「BFSというのは、あっちこっちに独立したサーガが提供されているんですよ。たとえば今度の『風の封印』とか、小説版のヴァグシャラの話とか、あとテーブルトーク版のサプリメントの話とか。そこらへんとかの散在させているいろいろな話のひとつの基底となる神話として、中央公論さんのC-NOVELSファンタジーですごく落ちついたシリーズとして展開していこうというプランがあります。書け、書けといわれて、ようやく書くことにしました（笑）。これは、BFSが人間に開放されていた恵みの地であった時代から、神々が人間を青き森の中から追い出して、人間と隔別してしまったときの時代、そういうものですね。百年戦争の、ちょっと前の話になります」

──BFSの世界というのは他のテーブルトークRPG（以下TRPG）、コンピュータゲームとしてのRPG（以下CRPG）の世界ではあまり類を見ない、ある意味斬新な世界ですが、こういった世界を作られた動機を教えてください。

伏見　「まず日本人のイメージというか、心の中にある世界ですね。西洋人が一種その世界を感じて心を解放させてフィーリングするような効果を日本人が取り入れてきても、そこにはふるさとに通ずるものとかがないでしょうから。で、日本人が懐かしさとかまたは落ちつきとか、そういうものを感じる世界観としてのBFS、というものをライフワークとして作ろうと思っています。またそういう意味で、BFSでいちばん参考にしたのは、古代劇であったり、あるいはタイの歴史であったりしますね。それから古事記とか、風土記とか、それから某松谷みよこの日本の民話とか（笑）」

──今までなかった世界観を新たに作り上げるということで、いちばん気を使ったところというのはどういうところでしょうか？

伏見　「本当に日本らしいというか、我々の心象風景とか、そういうものって一体なんだろう？　みたいな、そういう文化人類学的な問いかけとかから始まった世界でした。たとえばアメリカ人が日本物を作るとしたら、サムライが出てゲイシャガールが出て富士山がある、みたいなそういう世界になるじゃないですか。でもじつは日本人にとって、侍文化なんていうのは江戸時代だけのほんの短い間、それも中国の儒教とかから与えられた様式に基づいて組み上げられた世界、いわゆる西洋でいえばキリスト教の暗黒時代に代表されるような、格式に縛られた時代ですよね。本質的な日本人のメンタリティというのは更に前の時代、たとえば弥生、縄文にいたるくらい、あるいは今、日本ではなくなっちゃったけれど東南アジアには残っている風俗、そういったものにルーツがあるだろうということで、『本当の日本ってなに？』みたいな、そういうようなところから始まっています。

わりと肌合いを感じさせるような、それであまり西洋からの借り物になっちゃわないファンタジーというのを、作りたいと思っているんですよ。結局、たとえばアメリカのダンジョンズ＆ドラゴンズとかも、じつはアメリカってヨーロッパとは違う風俗で育っていますから、ヨーロッパをやっているつもりでも物語の形式とかは西部劇なんですよ。たとえば酒場に行って、仲間を集めて、事件がこう壁に貼ってあって、なんていうのはそれは実はファンタジーでもなんでもなくて、西部劇の様式そのもの。そういうふうに、ファンタジーっていうテーマを国民性とかにフィードバックさせていきながら組み上げていったらどういうものになるか？　ですからBFSの物語の中では、まず多いのが近親縁者が困っているといった話とか、結婚の話とか、あとは階級差別の話とか、そういう意味で日本の社会で昔っから起こってくる問題ですね。そういう独特な要素を盛り込んで、物語を作成していっています」

──今回の『風の封印』では原作者としての立場でゲームの制作に関わっていらっしゃいますが？

伏見　「ライトスタッフのチームとの２年くらいの綿密な打ち合わせとか、あるいはかなり友人としての雑談に近いものとかから形になっていきました。『風の封印』自体は、これまでのサーガがBFSのわりと人間レベルでの物語だったのに対して、かなり魔族と人間の違いとか、神と人間の違いとか、そういう、よりBFSのコアなメッセージに近いものが組み込まれている、そういう話です。わりとBFSのオイシイとこ取り、的な（笑）。これだけめいっぱいつまっているので、これだけ十分に楽しんでください、みたいな感じですね。ストーリーメイキングとか、キャラクタの性格設定とか、そういうゲームの基本となる部分には僕も参加しているんですが、細かなメッセージのニュアンスとかはライトスタッフさんのほうに「こういう感じで」とかなり曖昧なことをいってお任せしています（笑）。ですから、どんなCRPGとして出来あがるのか、3DO版の仕上がり自体、僕も今から楽しみにしています」

伏見健二（ふしみ・けんじ）。1968年生まれ、武蔵野美術大学卒業。大学在学中からゲームデザインなどを手がけていた。現在はＦ．Ｅ．Ａ．Ｒ（ファーイースト・アミューズメント・リサーチ）に所属、開発部長をつとめる。作品としては『ブルーフォレスト物語』（ツクダホビー）、『ブルーフォレスト物語～南北朝争乱編』全３巻（角川スニーカー文庫）がある。

現実の社会をモチーフに世界を形づくる

──TRPGや、小説の世界とは、CRPGというのはかなり違うものですが、どういった部分に気をつけてゲーム化してほしいと思われていますか?

伏見 「やっぱりTRPG小説というのはイメージの物語ですよね。そしてコンピュータゲームでは、かなりその世界がどういったかたちをしているのか、といったリアリティの表現力がどんどん高まっていく。こういう意味でイメージしていたBFSとのギャップを感じられる方もおられるかもしれないんですが、あくまでコンピュータゲームであってもイメージを喚起させるためのツールだ、というようなスタンスで遊んでくれたらなぁ、と思っています。自分で想像力を働かせて、どんどんシナリオの深読みをしてほしいですね。僕もマップの指定とか建物のデザインとかしているんですが、これはなぜこういう形をしているのだろう、とかこの村のこの場所に家があるということは、この村社会のなかでどういう立場なのか、といったそういうところまで、どんどんイメージをふくらませて、の一んびり遊んでいただけたらなぁ、と。

シナリオ自体はかなりソフトな内容なので、互いの思いをうまく表現できない状態でコミュニケーションするといったような、すごく曖昧な雰囲気がかもしだされているといいなぁ、と思います。人間というのはすごく可能性を持った存在で、いろんなことができると思うんですよ。BFSのTRPGには「悟り」というルールがあって、可能性によってはその人は神様にもなることができる。人間の枠を定める必要はなくて、どんどんと他への影響力を持ったり、歴史を変えたり、または人間というフォルムを捨てても存在しうる存在であるんだ、というのは僕自身の現実に対する認識のひとつなんです。そもそも東洋における自己存在というものなんだろうなぁ、と思っています」

──BFSの世界には人間、魔族、神がある意味共存していますが、魔族という存在はこの世界においてどういう意味を持っているんでしょうか?

伏見 「魔族というのは『その世界を守るために、己を戦闘民族にしてしまった不器用な人たち』です。わかりやすくいうなら、軍人さんたちですね。こんな平和な世の中なのに戦闘訓練を受けて、常に緊張させている。そういうのって、他から見ると変な人たちじゃないですか。また乱暴な人かもしれない、という誤解も受ける。そのうえ特別な立場であるから苦労があって、その苦労に耐えるためにらんちき騒ぎとかして、また怒られたり。そういうような立場の人間、ですね。

ですから、BFSのワールド全体の中では、魔族も人間と同じように世界のなかでの自分の役割っていうのがある。一方人間の側としては、なかなか必要性って理解できないし、まず批判的な目で見るところがあると思うんです。

特に今回の3DOの風の封印の物語では、人間の立場、魔族の立場、それぞれが分かり合う、というのがひとつのテーマとしてあります。特にラクジットシナリオの冒頭なんていうのはかなりショッキングというか、ある意味で安易な感情移入性というものを切り離して、もうこういう社会だよ、みたいな見せ方をしています。

それとは逆に神というのもまた、一種悩める存在みたいなものがあります。力もあって強くて偉くて、人格的にもとても優れているんだけども、いちばん最初の前提として「何々しなきゃならない」というのがすっごく多いと思うんですよ。そういう自分の存在を変えられない辛さと、それから得られる一種の満足感、または責任感。3DOの話でも中盤からは神が登場するわけですし、それぞれの立場も大変だね、みんなで仲良くしようね、といった感じなんじゃないでしょうか(笑)。

もともと我々の今の日常の役割分担社会をすごくデフォルメした形で描いているようなところがあります。魔族が自衛官なら神は政治家、といったような。その他一般人であることに満足していないで、あなたも自衛官にならなきゃ困るよ、とかあなたも政治家を目指すコースだってあるんだよ、とかそういう立場に近いかもしれません。これまでのファンタジーとはメッセージ的には逆なんですけど、人間、神にでも魔にでもなれる、みたいなのがいいかな、とか(笑)」

──クリエイターとしてこれからどういったことを表現していきたいと思われますか?

伏見 「これまでいろいろ言われてきましたけど、今のデザインの考え方ってこれまであったいいものを取り込んで、いいとこどりをして集めて、それでゲームにしたものがいちばんいいもの、だという考え方ですよね。それに対してもっとアーティスティックなのが、個人としての自分というのをまずいちばん大事にして、それで自分がおもしろいものを作る。すべての人に受け入れられる必要は全然ないし、すべての人に与えようとして、物事をすべてを部品化してしまうような、そういうのはくだらないことでしょう? まず自分のレベルをアップさせる、すごくセンシティブになってメッセージを持って、いいものを作ることに集中したいですね。その結果として出てきた物を、みなさまに提供できればそれで十分だと思います。はやっているものを集めるセンスだけあっても、それってものを作ることにはなりませんからね」

──それでは最後に、風の封印を待ち望んでいるファンへのメッセージをお願いします。

伏見 「まず僕としてはたったひとりの個人である伏見健二が、こうして作品をさまざまなメディアで扱っていただいて、メッセージを発信できるということにすごく感謝しています。もしみなさんがなにかこのゲームから学べるとしたら、一個人だってなんだってできるはずですし、こうしてできちゃった例もありますから、みなさん好きなことをやって、自分に用意された広い意味での宿命みたいなものに、元気に向かっていってください。そして、今回のゲームがそういうふうな体験のひとつであったらいいな、とそう思います」

さまざまなメディアで展開しているBFSワールドの基本となるTRPG版の、続編にあたる「ブルーフォレスト戦乱」

P93「付録CD-ROMの使い方」参照

トップアイドルへの道！

誕生 Debut PURE

誕生 デビュー ピュア

目指すはアイドル一番星！　大スターを夢見る女の子3人を指導し、なみいるライバルたちをおしのけて、アイドル大賞を狙うのだ。今、新しいアイドルスターが誕生する。

INFO

マネージャーとなって3人の新人アイドルたちを育てていき、2年後のアイドル大賞を目指す美少女アイドル育成シミュレーション。主人公3人やライバルたちなどの声をあてている豪華な声優陣にも注目。

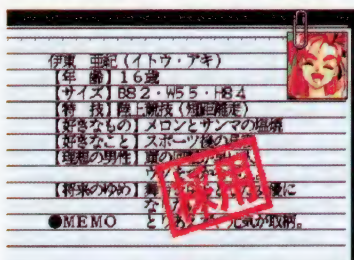
発売元	Shar Rock	開発元	Shar Rock	問い合わせ	☎03-3836-0527
発売日	3月22日	継続機能	3か所にセーブ	プレイ人数	1人
価格	7800円	特記事項	―――――		

それはオーディションから始まった

アイドル。かつて松田聖子やおニャン子にハマっていた世代の人には懐かしく、そうでない人にも時代を感じさせる言葉だ。いつのまにかアイドルと呼べる芸能人もいなくなったが、一昔前は多くの人々が熱狂し、憧れていた。そんなアイドルスターを夢見る女の子たちが登場する、この『誕生』。物語は新人オーディションから始まる。きらめく星々のようなアイドル予備軍たちがスカウトされていくなか、最後に残った3人の女の子たちを採用した弱小プロダクション。プレイヤーの目的は、マネージャーとして2年間のうちに彼女たちを立派なアイドルに育て上げること。とりあえず、この3人のユニットに名前をつけるのが最初の仕事だ。いい名前をつけてあげよう。

3人は、みんなひとクセもふたクセもある。しかし、スターを目指す夢の大きさと、秘められた素質は誰にも負けない……ハズ。はたして彼女たちは、2年後の年末に、アイドル大賞を受賞できるのか。そして2年後に3人はそれぞれどんな道を歩んでいくのか……。

「よろしくおねがいします」「がんばります」と元気よくアピールする3人

ゲーム中のウインドウや背景の色は季節に応じて色が変わる。季節感あふれる演出だ。1年目と2年目ではBGMも違う

オープニングでは、3人がそれぞれ自己紹介をしてくれる。まずは聞くべし

CHECK!! LIVE! 3DO MAGAZINE

オープニングから最初の1か月までをプレイできる体験版を収録。月末の仕事まで、ほとんど製品版と同じ操作が可能な大サービス版だ。記事では伝えきれない実際のゲームの雰囲気を感じてほしい。製品版の発売までこれでガマンしてね。

体験版は10分までなので、じっくりやると終わってしまうので注意

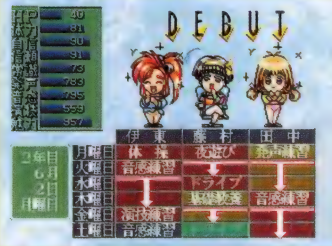
華やかなアイドルへの道は地道なレッスンから

アイドルのタマゴたちの1週間は、とにかくレッスンの毎日。しかしそこは彼女たちも遊びざかりのお年頃。スケジュールに夜遊びやカラオケを入れることもある。そんなときこそマネージャーの腕の見せどころ。週の始めに彼女たちのスケジュールを変更できるのだ。ただし1日にひとりの予定しか変えられないので、同時に2人以上夜遊びに行かれるとお手あげだ。また「信頼」のパラメータが低いと、レッスンをサボることも。

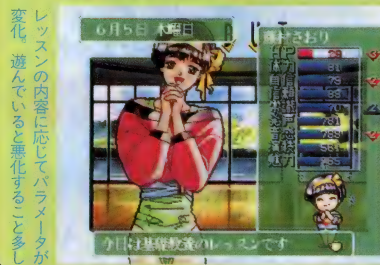
平日のレッスンをこなしたあとに待っている日曜日にも、マネージャーに休息はない。誰か1人を特訓したり、プレゼントをあげたり悩みを聞いたりなど、さまざまなコミュニケーションをとることができるのだ。また、3人やライバルたちの仕事の実績などのデータを確認したり、ゲームをセーブしたりできるのもこのときだけである。

残りHPが少ないのに「お休み」を入れないと、疲労状態になる。疲労するとすぐに病気になってしまうので注意せよ

アイドルたちの一週間

1週間の始まりはスケジュール作成から。提示された予定から、問題ある部分を直そう。HPが少ない子に休みを与えることも忘れないように。月〜土曜は予定通りレッスンをこなしていく。ここでパラメータが変化することで、彼女たちの状態がさまざまに変化するから、キチンとチェックするように。日曜日は個人指導とセーブなどができる。

週の始めはスケジュール決定

スケジュール決定時にはパラメータが見られるので、状態に応じて修正

レッスンの日々

レッスンの内容に応じてパラメータが変化。遊んでいると悪化すること多し

日曜日は個人指導

特訓やコミュニケーションは、パラメータに一度に大きな変化を与えられる

ドリンク剤で元気回復

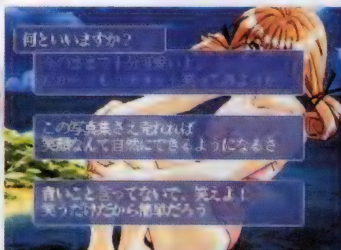
病気になると、HPが回復するまで長期のお休み。しかし日曜にドリンク剤をプレゼントすると、早く復帰する

週末はデータをチェックだ

日曜日に見られるデータベースでは、さまざまなデータを見ることができる

月の終わりはお仕事おシゴトっ

毎月最後の日曜日は、通常のパターンとは異なり仕事日となる。仕事は5種類から選択する。ライバルがどの仕事をするかを見てから決めるので、競争率の低いところを狙うのも、わざと同じ仕事にして相手を蹴落とすのもマネージャーの考えしだいだ。また、メインで仕事をする子を1人選ぶのだが、仕事によって向き不向きが出てくる。選んだ仕事に応じて誰をメインにするか決めよう。

基本的に仕事はチビキャラを使った画面で進行していく。難しい仕事ほどいろいろな動作が

ライバルに競り勝ってその部門で1位になると、グラフィックが表示され、会話画面に

写真集は最初は水着だが、2度目のグラフィックからは下着になる

アイドルは大忙し♪

仕事の種類、メインにした子の組み合わせごとに違うグラフィックがある。ライバルに勝たないと見られないから、すべてのグラフィックを見るのは至難のわざ。とりあえず一部を紹介

上は藤村のコンサート、左が伊東の映画、下が田中のミュージカル。それぞれ個性にあわせた仕事ぶりだね

仕事によって、売り上げに影響するパラメータは違う。関係するパラメータが多いものほど、難易度が高いが得られる人気度も大きい。写真集だと魅力だけあればよいが、ミュージカルだと総合的な能力が必要

アイドルの卵たちの表情・個性はイロイロ

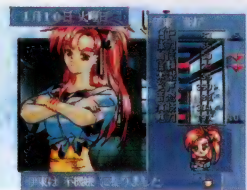
明日の大スターを目指して日々がんばる彼女たちだが、とうぜん無理をすれば疲れるし、ストレスがたまれば怒って不機嫌になる。とくにマネージャーへの信頼は、そのまま彼女たちの機嫌にかかわってくる。やっぱり信頼できる人といっしょなら上機嫌になるし、また逆もしかり。また、HPが少ないと疲労するし、自信がなければおちこむし、常識が低くなりすぎると色気づく。色気づいてるだけならまだいいのだけど、あまり放っておくと同棲が発覚してしまう。アイドルにスキャンダルは禁物だから、すぐに日曜日に様子を見にいってやめさせよう。

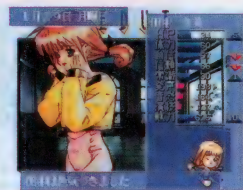
また、仕事が順調にいっているとなりがちなのがタカビー状態。レッスンを重ねて実力をつけたり、仕事で成功をおさめたりすると、自信がどんどん上がっていって、ついにタカビーになってしまうのだ。

タカビーになると、夜遊びやドライブばかりしようとする。困ったもんだ

状態によって、パラメータが変化するほかに、彼女たちの反応もさまざまに変化する。その反応も三者三様で、バラエティに富んで楽しい。まあ、不機嫌になられたりタカビーになられたりするとちょっと困るけどね。

色気づいた伊東に特訓すると、こんなうれしい告白（?）が……

クルクル変わる女の子のキモチ

マネージャーへの信頼が低いと、彼女たちは怒りだしてしまう。信頼を取り戻せ

逆に信頼が高いと笑顔に。上機嫌になると、日々のレッスンをサボらなくなる

色気づく田中。かわいい……じゃなくって、一般常識を教え目を覚まさせること

同棲発覚!!

ああっ、久美、私はそんなふしだらなアイドルに育てた覚えはありません

元気元気の根性娘

将来の夢は芸能界一の大女優、という伊東亜紀ちゃん。舞台での活動をとくに望んでいる。とにかく元気がとりえの、感情にストレートな女の子。発声や演技能力はなかなかのものがあるが、魅力がちょっと低いのがアイドルとしては厳しいところ。それでも比較的バランスはとれている。じっくり育てて、映画やミュージカルで活躍させてあげよう。

疲労
上機嫌♪
色気♥

プチキャラアニメ

伊東亜紀

出身地：神奈川県横浜市
誕生日：３月27日
星座　：牡羊座
血液型：Ｏ型
年齢　：16歳
Ｂ・Ｗ・Ｈ：82・55・84
身長　：161cm
体重　：45.0kg
　靴　：23.0cm
特技　：陸上競技（短距離走）
好きなもの：メロン、サンマの塩焼き
好きなこと：スポーツ後の昼寝
理想の男性：頭の回転がはやい人。ウソをつかない人。
将来のゆめ：舞台を中心とした女優になりたい。
(声・冨永みーな)

コンサートで盛り上がる亜紀ちゃん。自慢の発声で客もノリノリ♪

ダイタンな彼女の水着スナップ。ま、読者サービスということで

藤村さおり

夢はステキなアーティスト

プチキャラアニメ

3人のなかではひとつお姉さんの藤村さおりちゃん。落ち着いた雰囲気の知性派美少女だ。しかし引っ込み思案な面があり、自信のないところが人前に出るときにちょっと不安。音感はすぐれているが発声が低いので、コンサートにはすぐに使いづらい。しかし歌に関してはやっぱり彼女がメインになるだろう。

出身地：静岡県清水市
誕生日：５月24日
星座　：双子座
血液型：ＡＢ型
年齢　：17歳
Ｂ・Ｗ・Ｈ：87・59・88
身長　：164cm
体重　：49.0kg
　靴　：24.0cm
特技　：ピアノ伴奏
好きなもの：うなぎパイ、お茶漬け
好きなこと：読書、詩を書くこと。
理想の男性：創造力が豊富で堅実な人。
将来のゆめ：自分で作詞と作曲をして、歌いたい。
(声・笠原弘子)

クノイチを熱演するさおりちゃん。忍者衣装が黒髪によく似合う

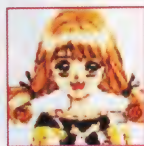
とくに着飾らないパジャマ姿が、かえっていろっぽいものなのだ

田中久美

天下無敵の美少女伝説

見たまんまきゃぴきゃぴ娘という感じの田中久美ちゃん。夢は歌って踊れて演技もできる大スター、と大きいが、能力値は魅力以外はちょっとトホホな感じ。しかしその魅力の高さで、序盤から写真集にファッションショーにと大活躍できるぞ。また信頼が最初から高いので、根気強く育てていけば最後にはホントに何でもできる大スターになれるかも？

プチキャラアニメ

出身地：北海道札幌市
誕生日：12月25日
星座　：射手座
血液型：Ｂ型
年齢　：16歳
Ｂ・Ｗ・Ｈ：78・54・82
身長　：152cm
体重　：39.5kg
　靴　：22.5cm
特技　：好きな夢が自由に見られる
好きなもの：牛乳、一夜干しのキンキ
好きなこと：ぬり絵、ぬいぐるみ集め
理想の男性：おもしろい人。愉快な人。
将来のゆめ：なんでもできる芸能人。
(声・かないみか)

大きなリボンがとってもキュートな久美ちゃん。よく似合ってるね

ファンタジー美少女剣士姿。ドラゴンについたリボンがポイント？

芸能界のし烈な競争社会を勝ちぬくのだ

芸能界は厳しい世界。最初は人気も実力も上のライバルたちに勝つためには、まじめに仕事で競り勝つだけでなく、ときには実力行使も必要だ。その方法が日曜のコミュニケーションでおこなえる「アイドル対決」。歌、演技のクイズと、ファッションショーがあり、勝てば相手を1か月休業に追い込めるぞ。

対決に勝利すると、負けたライバルは1か月休業する。仕事のある月に使え

クイズ対決

クイズ対決は「歌」「演技」と2種類。得意分野で挑め

一般常識が高くないとなかなか勝てないぞ

ファッションショー対決

ファッションショーは魅力で勝負。田中の独壇場となる

クイズにくらべて、割と確実に勝てるのだ

主人公3人の前に立ちはだかる7人のアイドルたち

アイドル大賞を争うライバルは7人。同じオーディションで入ったハズなのに、ゲーム開始時にはすでに人気で上をいく彼女たち。しかしそれだけ実力あるライバルたちということ。それぞれタイプの違う魅力あふれる強敵揃いだぞ。声優陣も豪華なメンバーなのだ。

小暮由佳

声・日高のり子

作曲家の父と脚本家の母を持つ、血筋も才能もトップクラスの実力派アイドル。もっとも強敵となる可能性も高い。歌唱力に定評のある、「アイドル最終兵器」

綾瀬未緒

声・島本須美

和服姿の彼女は演歌一筋。下積み時代で培った歌唱力はあなどれない。年齢、性別を問わない広い層の支持を得られるのが強みの「浪花が生んだ演歌の女王」

成沢みかん

声・三石琴乃

最年少13歳といって油断はできない。バックにはマネージャー兼のステージママがいる、児童劇団出身の芸能界エリートなのだ。成人男性のファンが多いらしい

鈴　麗

声・皆口裕子

中国歌劇団を最年少で優秀な成績で卒団したという異色の実績をもつ。ライバル中トップの人気をほこり、アイドル大賞の最有力候補ともいわれる手強い相手だ

本田みすず

声・川村万梨阿

元雑誌モデル。その美貌と性格のよさで業界人にウケがよく、TV番組のレギュラー出演も多い。文才もあり、エッセイ集の企画もあるという異色派アイドル

柿崎涼子

声・佐久間レイ

アマチュアロックバンド出身のシンガーソングライター。まだまだ粗削りなところはあるが、ライブを中心とした音楽活動が独自の支持層を集めそうな個性派だ

楠　忍

声・天野由梨

青年誌のピンナップで異常人気を得た、肉感派のセクシーアイドル。ポスターやビデオなどで、多くの男性ファンを魅了した。ゴシップが多いのが悩みのタネか

ファンクラブ結成、CM出演、人気が上がれば仕事も増える

順調に仕事をこなし、アイドルとして成長していくと、さまざまなイベントが起こることがある。たとえば、ある程度人気が上がっていくとファンクラブが結成され、それ以降日曜日にファンの集いを開くことができる。

また人気が上がることで、とびいりの仕事としてCM出演が入ることがある。食品、パソコン、化粧品の3種類。このほか、日曜日に何気なく様子を見に行くと、寝起きでパジャマ姿の彼女たちに会えることもあるのだ。

いくらマネージャーとはいえ女の子の寝起きをうかがうというのは……ねぇ

ファンの集いを開くと人気が5上がる。こういう地道な活動が大切なのだ

CMでもかけた言葉によりパラメータが変化

優雅な中華風の衣装が雰囲気ピッタリなのだ

季節感あふれるイベント盛りだくさん！

お祭り好きの芸能界には、１年を通してたくさんのイベントがある。もちろん彼女たちも例外ではなく、年に何回かの月末には、仕事ではなく、特定のイベントに参加することになる。もちろん好成績を残すと、人気が上がり、他のライバルたちに先んじることができるぞ。さらに、２年目になると、特定の条件にならないと出現しない、3DO版ならではのイベントもある。すべてのイベントが見られるように、がんばってお仕事に励もう。

アイドル大運動会

毎年４月は大運動会、仮装してのリレー競争

みごと優勝すれば人気もアップ！　やったあ

アイドル水泳大会

イベントの前にはライバルとの会話が入る

８月は水泳大会、彼女たちはリレーに登場

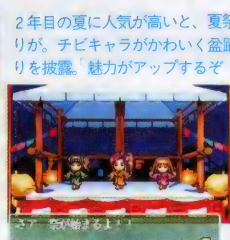
新春スター隠し芸大会

２年目の１月早々にあるのが新春隠し芸大会

彼女たちはスライドシネマで寸劇に挑戦する

高校野球だ！

２年目の春、または夏に、レコーディングで好成績を残していると、入場行進曲に選ばれるのだ

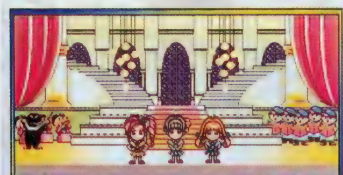
夏祭りだ！

２年目の夏に人気が高いと、夏祭りが。チビキャラがかわいく盆踊りを披露。魅力がアップするぞ

豆まきや始球式も

始球式には人気に応じて草野球やプロ野球などがある

２年目の２月には豆まきも。アイドルは１年中忙しい

年末の祭典・アイドル大賞！　そして・・・・・

２年間の月日が流れると、いよいよアイドル大賞の受賞式となる。まず仕事別に各部門の表彰があり、最後にアイドル大賞の発表だ。同じように１年めの年末には、アイドル新人賞がある。どちらも各仕事でトップをとった人が表彰され、より多くの仕事を制したものが栄冠に輝く。それまでの努力と実績がむくわれる舞台なのだ。この大舞台で彼女たちにスポットライトをあててあげよう！

大賞発表！　胸ドキドキの感動の瞬間である

感謝の言葉を贈ってくれる、涙モノのシーン

私たち……普通の女の子に戻る……こともある？

アイドル大賞をみごと受賞できても、惜しくも受賞を逃しても、ゲームは2年間で終了。そのあとの３人の進路が決まってエンディング、となる。そのままアイドルを続ける、演歌歌手、女優と芸能界に残る道から、普通の女の子に戻って結婚してしまったり、ＯＬになったりプータローになったりと、道はさまざま。中にはシスターになったりＡＶ女優になったり、という変わりダネのエンディングもある。全14種類を制覇できるか？

至高…禁断のエンディング？

３人ともマネージャーと結婚してしまうという、すごいエンディングもある

女子プロレスラー

体力が高いと、女子プロレスラーに転向することも。アイドルレスラー誕生だ

キャスター

常識あふれるアイドルは、知性派キャスターとして新しいスタートをきることも

アイドル

なんてったってア～イド～ル、ってことで。ちょっとネタ古いね。うーむ

目指せ！　王国の料理鉄人！

**世界初！　ポリゴンワールドでのシェフ体験。
一度、ご賞味あれの新感覚RPG。美味なり。**

INFO "料理の鉄人"でおなじみの服部幸應氏監修の、新ジャンルのクッキングファンタジーRPGが登場！　おいしさで成り立つ国、グルマン王国を救うため、包丁一本さらしに巻いて、料理修行にいざ出陣。

発売元	サラ インターナショナル	開発元	サラ・インターナショナル	問い合わせ	☎03-5701-5012
発売日	2月23日	継続機能	3か所にセーブ	プレイ人数	1人
価格	5800円	特記事項	――――――		

人々に『おいしさ』を取り戻すため、ア〜レ・キュイジーヌ!!

「私の記憶が確かならば…」で、おなじみの、ニヒルな笑顔の元Gメン、鹿賀丈史扮する美食アカデミー主宰のもと、キッチンスタジアムで繰り広げられる、美食を追求する者達が主役の、異種格闘料理対決番組『料理の鉄人』。すこぶる快調な視聴率をたたきだす、この番組。料理という作業を芸術的なエンタテイメントとして、多くの人々に認識させた、賞賛に値する極上の娯楽作品である。そこで解説を務めるのが服部幸應氏。漆黒の詰め襟を身にまとった、食材、調理法ともに、豊富な知識を有する料理界の重鎮である。

その氏が、監修者となる世界初の「料理」をテーマにした異色のポリゴンRPGが、『王国のグランシェフ』。このゲーム、デプリバと呼ばれる禁断の食材で「おいしさ」という感覚を人々から奪い去ろうとする、エヴァという王国最高の料理人の位にあるグランシェフから王国を救うべく、その座を奪回するためにグルマン城を目指し、料理修行の旅に出る、主人公ファルの冒険の物語である。

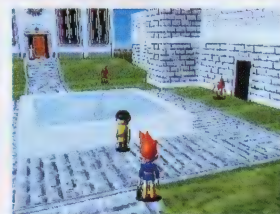
グラフィック、ストーリー展開も、よく練りこんだ秀作であるが、なんといっても、ゲームをしながらメキメキと料理の知識が身につくという、一石二鳥のシステムは、世界初の冠にたがわぬ出来である。料理に少しでも興味があるなら、文句なしにお勧め。

調味料の妖精、チョミラとの出会い。後半、相棒であった彼の裏切りが…

ボク、ハットリくん!!

先生が提唱する「食育」のススメ。「料理は五感を発達させ、想像力を養うにはもってこいの創造の世界」とのこと。氏の志が、十二分に反映されている。

グルマン王国はロップ村をはじめ、ロマニアン、学園都市アンフィ、チャイナタウンであるシノワ、ハイテク都市でもあるジプシャ、ケーキの島、食の理想郷である幻の都市コハマなどからなる異次元の国である

おいしさを愛する種族「ロップ族」発祥の地であるロップ村。ファルこそ、この種族の末裔である

「グルマンコミッション」の一員、ティーバ法皇を長とする、宗教都市ロマニアン。王国で一番おいしい湧き水の保有地でもある

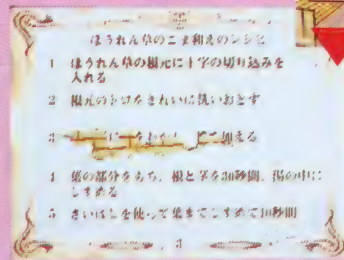
豊富なレシピを修得し、至高の一品を作るべし

まず、第一章でファルが最初に訪れるのは、調味料の妖精達が住む『ロップ村』。グランシェフになるにはこの村の長老ダーナに教えを受けなくてはならない。ダーナに会うために、行方不明になった少年を捜すというのがこの章での中核のイベント。訳知りの痴呆症の老婦人のために「ほうれん草のゴマ和え」を作り、記憶を甦らせなくてはならない。まず、少年の母親に捜索を引き受けたお礼としてもらったレシピを妖精達の家を訪れることにより、画面上で確認できるようになる。しかし、レシピはところどころ破れており、完成させるには、複数の妖精宅に行くことが必要。レシピが完成したら、財布の中身と相談しつつ、内容に沿って、食材・調味料・道具をそれぞれの店に買いに回るという手順。途中、村のあちこちに、グルマン兵が徘徊しており、何回か剣を交えることも覚悟しなくてはならない。すべての材料が揃ったら、いよいよ老婦人宅の厨房でクッキング！　ファルの料理で老婦人は「おいしい」という感覚を取り戻す。そして少年を丘で見かけたと教えてくれ、無事保護することに成功。彼がダーナに会うカギとなるが、解かなきゃならない謎は、まだまだ、てんこ盛り。先は長いのだ。

さぁ！思う存分腕を振るうがいい

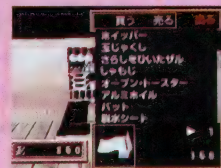
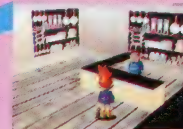
クッキング・モードでは、流し、まな板、コンロなどの基本的な調理器具と自分が買い集めてきた料理道具を駆使して調理を進めていく。料理の手順を間違えると先代のグランシェフであり、ファルに希望を託しているチラベルト伯爵のお叱りがはいる。選択する項目は、自分を中心にロータリー式に回転し、調理過程の食材が順次、付け加えられてゆく。作業は実際の調理手順を正確に再現しており、料理中のファルのアクションも見物だ。制限時間内に完成しなければ当然、ゲームオーバー。完成した品は、採点対象になる。作るメニューも、約40種と、一般的な家庭料理からフランス・イタリア料理などの高度な技術を必要とするものまでバラエティーにとんでおり、このゲームを通して、料理の楽しさ、奥深さを感じることができるはずである。いまや、美食を追求することは、道楽者にだけ許された贅沢ではない。「おいしいものは、みんなが好きさ」と風雨にさらされながらも、ニッコリ微笑むケンタッキーおじさんの遺言を胸に、腹の底から大きな声で叫んでみよう、「料理バンザイ!!」と。

最高の食材入手の道は険しいのだ！

グルマン兵などの敵と遭遇すると、画面は戦闘モードにはいる。シェフの剣で一刀両断

これがレシピ。実に、懇切丁寧に書かれている。この手順をきちんと覚えれば、百点満点確実

レシピを手に入れないことには、なにも始まらない。レパートリーを増やすことにより、経験値もあがる

ロップ村の妖精達。レシピを完成させるには、彼らの家を訪ねなければならない

村には行商人の姿も、ちらほら。このタスケは海の幸を扱っている

何の店かは、入ってみないとわからない。1度訪れた店の場所は、忘れないようチェックしておこう

食材屋そっくりのデプリバ屋。デプリバは形こそ普通の食材と同じだが、調理では使えない。要注意

COOKING!!

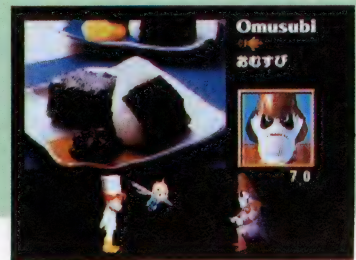
すべての材料が揃ったら、調理スタート。チラベルト伯の叱咤激励に感謝すべし

もたもたしていたり、手順を間違えてばかりいるとチラベルトの怒りが爆発!!

調味料のさじ加減は、点数に大きくひびく。レシピをしっかり思い出すこと

努力の甲斐あって、ついにフィニッシュ。これでまた、グランシェフへ一歩近づいた

完成！

なんと、火加減まで再現してある。強火で鍋の底を焦がさないように

旨い！の一言で、いままでの苦労も吹き飛んでしまう。あぁ、至福のひととき

超美麗CGシューティング!!

サイベリア CYBERIA

謎の最終兵器、サイベリアをめぐって繰り広げられるアクションアドベンチャー

数々のコンシューマ機に移植される、名作SFアドベンチャー・シューティングが3DOに登場。全編、レンダリングで描かれた、美しいコンピュータグラフィックスが展開される。

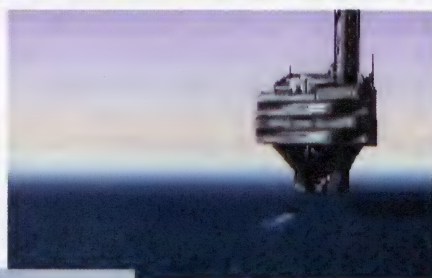
発売元	インタープレイ/EAV	開発元	インタープレイ	問い合わせ	☎03-5421-3815
発売日	発売中	継続機能	1か所にセーブ	プレイ人数	1人
価格	6800円	特記事項	————		

究極の最終兵器、サイベリアの謎を解け!

文句なしに必見のコンピュータ・グラフィックスである。このCGを観るためだけに、これを購入したとしても十分な価値があると思えるほどの出来。まさにフルCGインタラクテイブ・ムービーといっても差し支えない作品に仕上がっている。

もちろん、単なる鑑賞用のCG作品とは違って、本来のアクションアドベンチャーゲームとしてのハマリのツボもしっかり押さえている。プレイヤーはシューティングモードとパズルモードのふたつの試練をくぐり抜けていかなくてはならない。それぞれ難易度は3段階に設定できるが、両方の難易度を初級にすることはできない。そして、展開されていくストーリーは、このような世界観のうえに成り立っている。

西暦2027年、5年前に起きた大地殻変動により、地球はテロリスト達によって組織される「The Cartel」と、民主主義的な「Free World Alliance」(FWA)の、2つの巨大勢力によって支配される世界に変貌してしまう。FWAの首脳ウィリアム・デブリンは、反対陣営であるザ・カーテルが究極の最終兵器サイベリアを探索していることを知り、コンピュータハッカーの囚人ザークに、自由の身と引換えに、戦闘艇を駆って敵基地に潜入し、そこで何が進行しているのかを調査するように指示する。ザークは、サイベリア基地へたどり着くのに必要な戦闘艇が収容されている海上基地へとホバークラフトの船首を向ける。というところから話はスタート。ラストに待ち受けるサイベリアの恐るべき秘密と予想だにしなかった結末。ゲームシナリオの域を超えた、壮大なスペースファンタジー。いい意味でのアメリカンテイストを保った、ハードにして、中身の濃い一本だ。

ここが、最初の戦場となる海上基地。任務に失敗すれば、下の画面のようにこっぱみじん

ホバークラフトで、トランスファイター22の待つ海上基地へ向かうザーク。精悍なオープニング

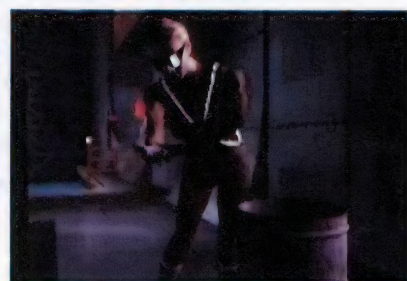
このジーアが、このあと待ち構えるザークのピンチを身をていして救ってくれる

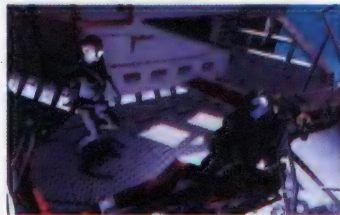
待ち受けるジーアの命令通りの行動をとらないと、ハンドガンの餌食に

基地内に足を踏み入れたザーク。いよいよ長い戦いの幕開けである

ゲーム起動時毎に、パスワードの入力が必要。それがセーブデータファイルとなる

話のカギをにぎるデブリン。当然、ラストでも、彼をめぐって、ひと悶着おこる

不用意に、いろいろな行動をとると、思わぬところに落とし穴が待ち受けている

トランスファイターを駆り、敵の包囲網を突破せよ

サイベリア基地に向かうためには、デブリンの指示どおり、サントスという男とコンタクトを取り、TF22という戦闘機を手に入れないといけない。ホバークラフトで、その格納基地へと向かったザークを出迎えるのはジーアという女性。サントスの部下ということだが、いきなりピストルを突きつけられての手厚い歓迎をうけるはめに。すると、幸か不幸か、突然、基地が何者かの敵襲をうける事態に。ザークは、ジーアと共に砲塔に移って、敵機の撃退に協力する。ザークの活躍で難を逃れた格納基地。しかし、ジーアが求めるキスを受け入れると、サントスの部下たちとの銃撃戦が待ち構えている。1回で、すべての危機を乗り越えるのは至難の技。各プロットは、順次セーブされていくので、くさらず、何度も再チャレンジ!!

突然の奇襲から、やむをえず砲手となるザーク。緊迫の一戦

スキャンし、起爆スイッチをオフしなくてはならない

容赦なく砲撃してくる敵戦闘機を撃墜。海上を漂う、磁気爆弾にも要注意

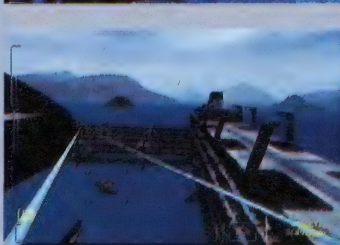
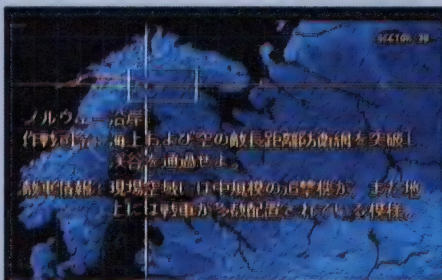
ジーアの感謝の口づけ。しかし、甘い時間は長続きしないのだ

船底には時限爆弾がセットされていた。知らずに乗り込めば、離陸とともに海のモクズに

サントスの手下との銃撃戦。物陰に隠れ、タイミング良く発砲しないと相手の銃弾に倒れることに

各ミッションの後には、ステイタス画面が現れる。攻撃により破損した箇所、発射した弾丸や、破壊した敵機の数などの情報が示される。それぞれの任務遂行後には、修理と再武装が施される。

Shooting!!

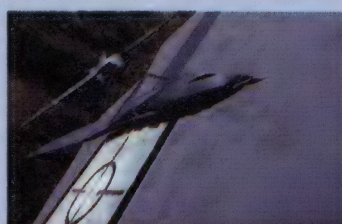
眼前に迫り来る、無数の敵軍。シューティングのセクションは全編中、大きなウェイトを占めている上に、後半に向かうほど、敵機との交戦はハードになっていく。それぞれの任務の最初に、任務の目的を説明するブリーフィング画面が現れるので、十分、熟読すること。それにしても、このスピード感あふれる画面展開には息をのむばかり。リアルタイムに耳に飛び込んでくる、銃撃の爆音と戦闘指令情報のアナウンスが、いやがうえにも臨場感をあおってくれる。鋼鉄の翼、TF22と共に、敵の戦線を駆け抜けろ!!

山脈の下を通っている貨物運搬用トンネルを使って、戦域からの脱出を図る

渓谷をくぐり抜け、敵の潜水艦を破壊に向かう。途中の軍需品集積所もターゲット

貨物運搬用戦闘機トンネル内を低空飛行で、黄色いターゲットを砲撃する

敵のホバー式戦闘機。編隊を組んで攻撃を仕掛けてくる。確実に撃墜すべし

青いボックスで示されるターゲットの燃料タンクを爆破し大型戦艦を撃沈する

軍事島からの砲撃を避けつつ、海上の攻撃艇を撃沈。黄色く点滅する標的を狙え!!

燃料補給基地を叩くためには、敵の保養施設を通り抜けないとならない

P93「付録CD-ROMの使い方」参照

痛快コミカル・シューティング

キャプテンクエーザー

これは心地いい！　バリバリ撃てる、ガンガン遊べる。アメコミタッチのシューティング感覚。

INFO

8方向シューティングゲーム。いろいろな武器を駆使して、アイテムを取りながら、ミッションをクリアしていく。ストーリー展開、グラフィックの雰囲気、効果音など、すべてアメリカンコミック調。

発売元	スタジオ3DO	開発元	スタジオ3DO	問い合わせ	☎03-5489-3266
発売日	2月16日	継続機能	8か所にセーブ	プレイ人数	1〜2人
価格	6800円	特記事項	――		

しっちゃかめっちゃかでドタバタの名作ソフト登場

これは、おもしろい。これだから3DOから目が離せないのだ。アメリカンコミック誌にあるようなギャグヒーローものの世界が、そのままゲームになっちゃった！　というノリを持つゲームがこの「キャプテンクエーザー」なのだ。

バックグラウンドのストーリーを少し。

2200年代というから、それは宇宙の時代。麻薬を使って政府の転覆を狙うヤツらがいた。ドゥーバは砂漠の惑星クラッグで麻薬の製造をしている。ザングはジャングルの惑星として知られるケッシュで、テロリストの訓練をしている。そして、悪のリーダーであるオックスは、火山の月ムーグにある宮殿で、侵略計画を検討中。

ヤツらの陰謀を打ち砕くのは誰だ？　誰かいないのか？　え、いないの？　それは弱ったなあ、というところに登場したのが、ボクらのヒーロー、キャプテンクエーザー！　クエーザーは宇宙警察のチーフの命により、悪玉全員をやっつけに、さあ出動。

そのキャプテンクエーザー、もうほとんど、アメコミ・ギャグマンガの主人公。でも攻撃能力は天下一品。画面上にフルに散らばる敵キャラクターや物品、建物など、見えるものにはすべて意味がある。すべて、破壊ができる。さあ、はちゃめちゃに撃ちまくって陰謀を根元から断ってしまおう。上々の完成度を誇る、8方向シューティングゲームだぞ。

写真だけ見ると地味そうなんだが、さにあらず。その動きと、シューティングとしての爽快感は抜群！

宇宙を乗っ取ろうとしている悪の組織に立ち向かうのは、私、クエーザーなのだ〜

クエーザー、まじめにしろー

警察のチーフ。彼が、クエーザーのお尻を叩く。ゲーム中に任務が達成されないと、どなられちゃうの。こわー

CHECK!!
LIVE! 3DO MAGAZINE

このキャプテンクエーザーが今号付録のCD−ROMで遊べるぞ。最初のミッションの部分を2分30秒だけ、プレイすることができる。2分30秒遊べば、このソフトの持つ個性は、十分知ってもらうことができるだろう。

ゲーム中の効果音、そしてクエーザーの発する声は趣が深いぞ

派手な攻撃の中にも技術向上の喜びあり

なーんだー、キャラクタ優先のゲームなのかい？　と誤解されると困るので明言しておくけれど、基盤となるシューティング感覚も、従来の名作シューティングゲームに負けずとも劣らない仕上がりとなっている。発射される弾の速さと、自分のキャラクターの動きの速さのバランスの良さ。感覚的に、つじつまが合っている、と思わせる説得力があるのだ。

ゲームシステム、メニュー構成も、スキがない。

シューティングというジャンルで、先への楽しみをつなぐ「プレイヤーの成長」にしても、その流れがよく考えられていると思う。ああおもしろいなあ、という点をコラムして説明してみた。シューティング好きなプレイヤーのキミは、ほんと一度プレイしてほしい。

クエーザーの3大ウェポン

パルスガン

基本的な武器。1回ボタンを押すと、4点連撃（タタタタと自動的に4発撃つ）するなんてところ、近代兵器の香りが。

グレネード

いわゆる手榴弾だ。ヒョイーと投げる。広い範囲にダメージを与えることができる。多数の敵や建造物に有効。

ミサイル

銃の先から発射される。パルスガンよりも、破壊力は大きい。発射速度が主人公が歩く速度と同じくらいなのだ。

基本的には、この3種類の武器を使って、シューティングを楽しむ。先のミッションに進むにつれて、いろんなアイテムを手に入れることができて、武器自体もパワーアップしていってくれるのだ。アイテムは、地面に転がる木箱などを破壊すると入手できる。また、お金をたくさん入手できれば、その金額により武器アイテムを購入することも可能なのだ。

2Pプレイは大迫力！

友だちがそばにいれば、ふたりでもプレイができる。もうひとりのプレイヤーの名前はパルザー。2プレイヤーにして弾を撃ちまくると、画面中弾だらけ。モードがふたつあり、味方の弾が当たってしまうモードと当たらないモードがある。

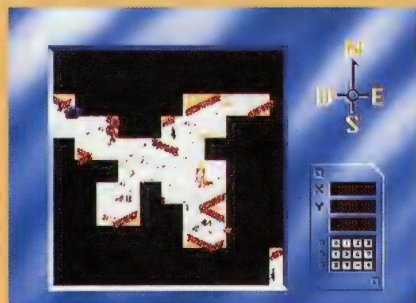
お前はこっちだ、おれはあっちだと、コンビネーションプレイで、一刻も早いミッションクリアを

ゲームシステムは、意外にも（!?）しっかり者

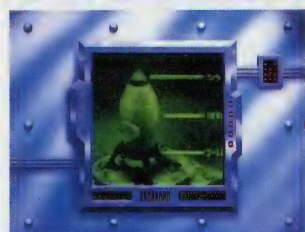
メニュー画面に入ると、いろんなステータスが表示され、各種状況がわかる。

ログという項目を選択すると、プレイヤーのこれまでのミッションの経過を表示してくれる。ゲーム中、クエーザーは総計10個のミッションを命じられる。その歴史が、ここでわかるのだ。

マップを見ると、自分が行動した範囲が、表示される。また、アイテムの在庫数とか、必要なデータも表示してくれる。

このメニュー画面から、いろんなデータを引っ張り出すことができる。ステータスのチェックに、ぜひどうぞ

ミッション途中の進行状況。マップ内でどこに行ったか行かないかも、ひと目でわかるぞ

クエーザー、悪の組織をぶっつぶす、の流れ

では、最初のミッションでのゲームの流れを見てみよう。システム的には、こういう感じのくり返しになる。

きびしいチーフから指令（ミッション）が出る。クエーザーの出撃だ。まずは、ロケット発射を阻止すればいいんだな。

さあ、フィールドに出てきたクエーザー。あったロケット。すぐに破壊だ。じゃま者が、山ほど出てくるけれども。

木箱などを撃つと、各種消耗品を入手することができる（ことも）。在庫に困ったら、あたりのモノをなんでも撃ってみよう。

見事破壊で、バホーンと黒煙が上がる。これは成功例。早く攻撃しないと、ロケットは端からどんどん飛び立っていってしまう。

P93「付録CD-ROMの使い方」参照

これが真の“プロレス”だ!!

ROYAL PRO WRESTLING

ロイヤルプロレスリング 実況ライブ!!

真の敵は対戦相手でも己でもない。観客の目という敵を倒してこそ、真のプロレスラーなのだ。

日本、アメリカ、メキシコの各国10人ずつ計30人の選手が登場する、3DO初のプロレスゲーム。各国ごとに異なるプロレス観や、受けの美学など、マニアックな部分も再現した奥の深いつくりとなっている。

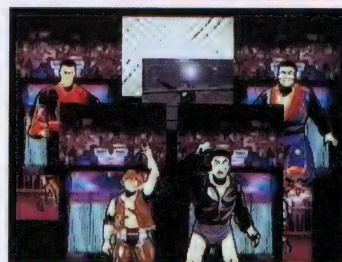
発売元	ナツメ	開発元	ナツメ	問い合わせ	☎06-931-4808
発売日	2月23日	継続機能	1か所にセーブ	プレイ人数	1～4人
価格	6800円	特記事項	――――――――		

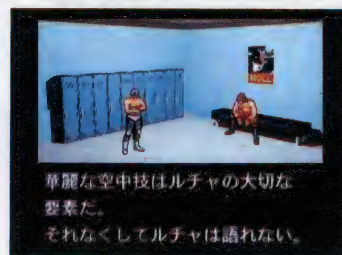
“プロレス”の奥の深いかけ引きを体感せよ

プロレスとは、最強の格闘技であり、最高のショーでもある。ただ相手を倒せばよいのではない。闘いを注視している観客を満足させなければ、プロとして失格だ。プロレスとひとくちにいっても、国ごとに観客の求めるものは違う。アメリカならばパワーやキャラクタ性が重要だが、日本ではあいまいな勝負は歓迎されず、真剣な闘いが求められる。メキシコでは「プロレス」ではなく「ルチャリブレ」と呼ばれ、レスラーは神の使い。派手な空中戦なくしては観客に認めてもらえない。

こうしたプロレスの奥の深さを、すべてつめこんだのが『ロイヤルプロレスリング』だ。

観客は味方であり また敵でもある

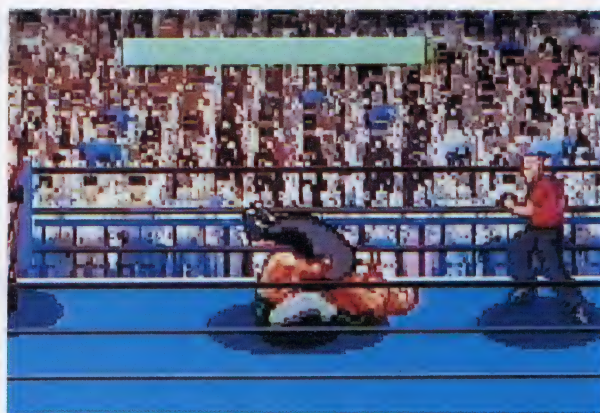
「三冠統一モード」では、３団体のベルトをひとつずつ制覇していく。ここでは試合後に、どれだけ観客を満足させたのか、を重要な基準として試合の評価がされる。高い評価を得つづけることがベルトへの道なのだ。勝敗も基準のひとつだが、試合に勝っても評価されないことがあれば、負けても評価されることもある。それぞれの国に応じた試合の組み立てや、かけひきができないと三冠統一はできないぞ。観客は強い味方であると同時に、手強い敵なのだ。従来のような、ただ攻撃しつづけて勝てばよいというプロレスゲームとは一線を画した内容である。また勝敗重視のセメント方式もオプションで選択可能だ。

プロレスの華のひとつ、かっこいい入場シーン。気分を盛りあげてくれるぞ

試合後の評価では、団体に応じたアドバイスもあたえてくれる。しっかり聞け

CHECK!! LIVE! 3DO MAGAZINE

製品版のオープニングを収録したムービーが見られる。登場する3団体、各団体のエースレスラーや4つの会場が、ゲーム本編とは異なる雰囲気でかっこよく登場するぞ。TV中継のオープニングを見る気分で楽しめる。

各団体のボスが一堂にそろうムービー。JAWはやはりこの人

アメリカでは試合前にインタビュー。他団体でも違う演出があるぞ

トレーニングモードは実戦的で役に立つぞ。まずここから始めよう

必殺のタイガードライバーが炸裂！ 上のほうにある観客の盛りあがりメーターも上昇だ

リングに伝説を創る男たち・このレスラー＆必殺技を見よ

30人のレスラーたちは、皆どこかで見たような魅力的な面々だ。その一部を紹介。必殺技や得意技が出たときは、画面のクローズアップ＆技名実況で気分を盛りあげてくれるぞ。

技の出しかたはすべて、A＝打撃、B＝走る、C＝投げという基本ボタン操作に、同時に押す方向キーの向きでいろいろなパターンを加える方式。トレーニングモードがあるから、すぐ慣れてさまざまな技を駆使できるようになるぞ。ヘッドロックで相手を連れまわしたり、派手に相手の技を受けてみたりという芸の細かい操作も可能だ。

またパフォーマンスや技のひとつひとつの動きにも、各選手の個性がよくでている。「これだよ、これ！」とプロレスファンも思わず唸るこだわりが見えるつくりである。ひいきのレスラーで思う存分暴れまわろう。

試合中に効果的にパフォーマンスを出すことで、客席を盛り上げられるぞ

試合終了後のこの画面では、勝利選手のテーマ曲が流れる。細かい演出だ

黄金超人
ゴールデン・リップス

Height・201cm/Weight・120kg

アメリカが誇る永遠のベビーフェイス(善玉)。独特のパフォーマンスも健在だ。

必殺技・アックスボンバー

炸裂する絶対無敵の必殺技、アックスボンバー。そのパワーあふれるレスリングは、まさに「アメリカンプロレス」だ

剛腕皇帝
ビッグバン・ブル・パワー

Height・190cm/Weight・170kg

いかにもアメリカンなパワー派。巨体にかかわらずムーンサルトプレスも出す。

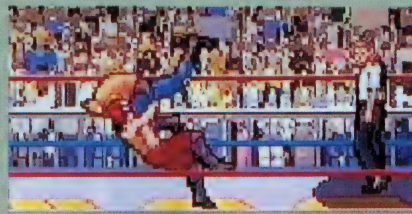
必殺技・チョークスラム

とにかくその170kgの巨体から繰り出す技は、すべてが殺人的破壊力を持つ。圧倒的なパワー殺法で敵を圧倒せよ！

鋼鉄の獣神
カイザー・山田

Height・170cm/Weight・97kg

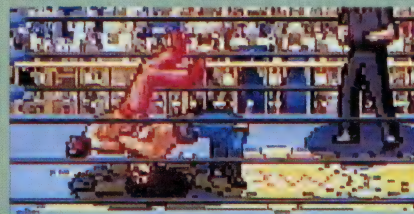
掌底や浴びせ蹴りなど骨法の動きをとりいれた技を持つ、日本人覆面レスラー。

必殺技・フィッシャーマンズ・バスター

出ました獣神の十八番、フィッシャーマンズバスター！ 片足をとらえ危険な角度で相手を脳天直下させる、恐ろしい技

黄色い戦士
ティグレマスク

Height・172cm/Weight・95kg

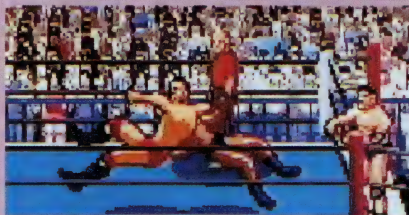
華麗な空中戦の動きと、激しい蹴り技が美しささえ感じさせるリングの虎。

必殺技・タイガースープレックス

相手の腕を決めてきれいなブリッジを描く。相手は受け身がとれないため、衝撃をモロに受けることになるのだ

無敵の巨人
ビッグ・鬼場

Height・209cm/Weight・135kg

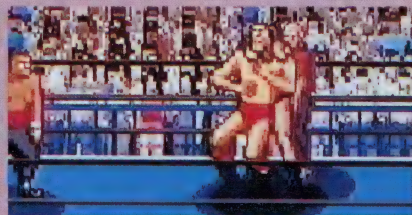
JWAのボスでもある、無敵の巨人。長身を利して技を繰り出す。元野球選手。

必殺技・ランニング・ネックブリーカードロップ

歴史は古い技なのだが、今でも通じる迫力満点の必殺技。鬼場の出す技はすべてが"ビッグ"。迫力が違うのである

魔性の闘士
ダイナミック・岩木

Height・190cm/Weight・102kg

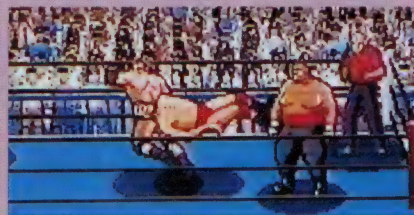
技のひとつひとつに魔性が宿る。試合中「ダーッ」「コノヤロー」と叫ぶぞ。

必殺技・チョークスリーパー

一瞬の隙をついて頸動脈をしめあげ一気にオトす。まさに"魔性の技"の名がふさわしい殺人技。決してマネしないように

不沈空母
テキサス・ロングホーン

Height・195cm/Weight・140kg

黄金の左腕から繰り出すラリアット一発で客席を沸かせる、JWA最強外人。

必殺技・ウエスタン・ラリアット

腕を相手の喉元にたたきつけるだけという、一見単純な技だけに、体重の乗せかたやタイミングひとつが重要な奥の深い技

ステキな彼女と麻雀でときめきデート

ときめき麻雀パラダイス Special 恋のてんぱいビート

ときめき麻雀パラダイススペシャル〜恋のてんぱいビート〜

5人の美少女と麻雀デート。カワイくカゲキなアニメーションであなたのハートを狙い撃ち♥

サターン版に新しいグラフィックやBGMを加えた移植版。アニメーションは女の子とのデート形式で、有名声優を使ってしゃべりまくりに動きまくりだ。麻雀時の牌や卓の色も選べて、飽きさせないつくり。

発売元	ソネット・コンピュータエンタテイメント	開発元	ソネット・コンピュータエンタテイメント	問い合わせ	☎03-5389-5120
発売日	2月23日	継続機能	なし	プレイ人数	1人
価格	6800円	特記事項	AO指定（18歳未満不適）		

テンパって胸がドキドキ、ツモって心ワクワク

最近は3DOでも増えてきたいわゆる脱衣麻雀ゲーム。一見どれも同じに見えるかもしれないが、数が多いだけにいろいろ工夫され、完成度も競って高くなる分野だ。『ときめき麻雀パラダイス』もそのひとつ。キャラクタごとに人気声優を起用。麻雀中には「ポン」「リーチ」以外にも「やだー」「ねえ、どうしたの？」などとキャラクタによっていろいろしゃべってくれる。アニメーションでは、プレイヤーとのデートという設定で、それぞれタイプの違う女の子たちが語りかけてくるのでうれしはずかしな気分。

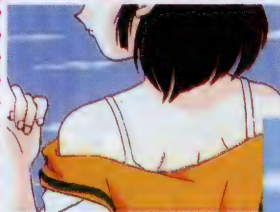
麻雀はイカサマなしの正統派。コンピュータ麻雀ゲームとしては珍しく、オープンリーチができる。チー、ポンなどのときには自動的にメニューがでるし、リーチ後はオートツモになるなど操作性がよいのだ。うっかりアガリ牌を逃すというミスはおこらないぞ。

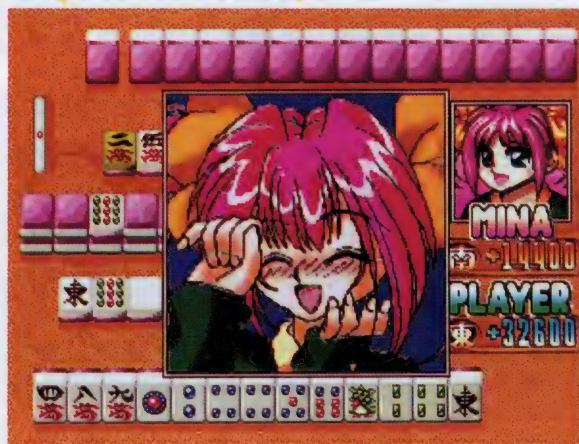
女の子選択メニューや麻雀の時のカーソルが、むにむにとカワイく動く。とりあえず謎の生物として紹介しておこう

半荘1回勝負のフリープレイで勝つとサービスグラフィックが

相手をマイナスにするのが目標だから、適度に高い役をねらわないとキツイか

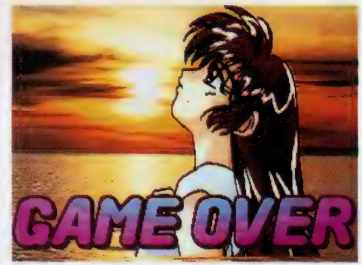
オープンリーチとは、牌を公開してかけるリーチ。2ハン役。ふりこめば役満

恋するアニメーション パラダイス★

デートモードで1回ハコにするごとにアニメーションが見られる。5人のカワイイ美少女たちがつぎつぎと脱いでくれるわけだから、まさにパラダイス。動きもキャラクタの個性が出た凝ったつくり

へへー、やったね♪

リーチしたときやあがったときには、女の子の反応がいろいろとかえってくる。とっても表情豊かで楽しい雰囲気にしてくれる

DATE MODEで美少女たちと遊びましょっ

24000点持ちでハコテンまで勝負という「FREE PLAY」のほかに、「DATE MODE」がある。こちらは女の子の持ち点をマイナスにするごとに、アニメーションが見られるのだ。自分は6000点持ちで、女の子の持ち点は先に進むごとに高くなっていく。コンティニューは何度でもできるから根性でトライせよ。最後までいけば、きっといいコトあるからね。

どちらのモードも5人の女の子から相手を選択。一度選んでからキャンセルすると小窓のキャラクタが悲しむのだ

ゲームオーバーするともう一度最初からやりなおしになる。コンティニューは何度でもできるから、根性で勝負

皐月菖蒲（さつきあやめ） 声・氷上恭子

年齢／17歳（高校2年生） 現住所／東京都世田谷区
血液型／O 誕生日／5月5日 星座／牡牛座
身長／156cm B・W・H／82・56・86 趣味／スキー

麻雀の強い人が好み、と話してくれる菖蒲ちゃん。いただき！

小さな頃に麻雀を覚えた彼女は、麻雀が強い人と結婚するという夢以外はごく普通の女の子（それだけでかなりヘン?）。明るさと元気が取り柄。

卯月清夏（うづきせいか） 声・冬馬由美

年齢／19歳（女子大生） 現住所／神奈川県相模原市
血液型／A 誕生日／4月4日 星座／牡羊座
身長／166cm B・W・H／85・58・88 趣味／ピアノ

清楚なたたずまいの卯月清夏ちゃん。ドラをのせてくるお嬢さまらしい（?）麻雀。激しい恋にあこがれているらしい。

海辺での告白をかけた麻雀勝負。最初は清楚だけどそのぶん……

デートの相手はこの5人

冷静なお姉サマの葉月サンは、オトナの魅力で迫ってくる。麻雀に勝って、彼女のハートを熱くさせろ。

オトナの色香をただよわす葉月。舞台もシックに夜のバー

神楽葉月（かぐらはつき） 声・根谷美智子

年齢／21歳（OL）
現住所／神奈川県横浜市
血液型／AB
誕生日／11月14日
星座／蠍座
身長／168cm
B・W・H／89・60・90
趣味／ディスコ通い

彼女の家で2人きりで麻雀勝負。なんとも熱いシチュエーションじゃないですか

大きなリボンがとってもカワイイ水無ちゃん。あどけない外見や、ぬいぐるみ集めという趣味がちょっとロリーな感じ。料理が得意という家庭的な一面も持つ。

涼暮水無（すずくれみな） 声・大谷育江

年齢／17歳（高校2年生）
現住所／東京都杉並区
血液型／B 誕生日／6月10日 星座／双子座
身長／148cm B・W・H／79・56・80
趣味／ぬいぐるみ集め

外見も言葉づかいもサッパリした感じの彼女だが、本当はとっても純粋。告白された戸惑いから、なぜか麻雀勝負で決着をつけるハメになる。

突然の告白に戸惑う弥生。それかくしする様子がまたかわいい

桐月弥生（とうげつやよい） 声・富沢美智恵

年齢／17歳（高校2年生） 現住所／東京都武蔵野市
血液型／A 誕生日／3月29日
星座／牡羊座 身長／163cm
B・W・H／83・58・87 趣味／カラオケ

天才雀士アカギとは?!

闇の雀士アカギに成り代わり、死地に活路を切り開き、オヤジたちを葬ってしまうのだ！

1991年から竹書房『別冊近代麻雀』連載中のマンガで、昨年末にあの飯田譲治によりビデオ化された作品をゲーム化。原作の持つ独特な雰囲気を活かし、数ある麻雀ゲームとはひと味違うできになっている。

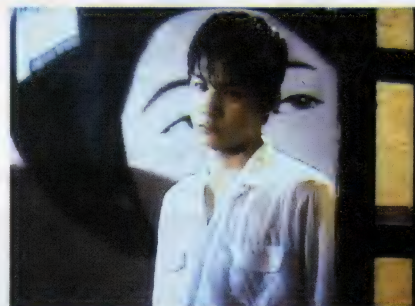
発売元	マイクロネット	開発元	マイクロネット	問い合わせ	☎011-561-1370
発売日	発売中	継続機能	1か所にセーブ	プレイ人数	1人
価格	4980円	特記事項	――――――		

麻雀初めてー、並べ方わかんなーい??

時は昭和30年代前半。場末の雀荘にひとりの若い男が飛び込んできた。何者かに追われてきたかのように、折からの雨でびしょ濡れである。若い男は麻雀は初めて、といいながら独特の勘の良さで、みるみる麻雀のプロへと成長していく。アカギとは、この青年の名前、赤木しげるの通称である。

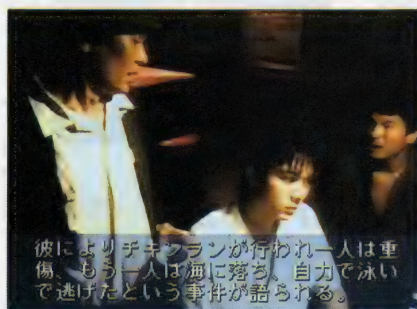
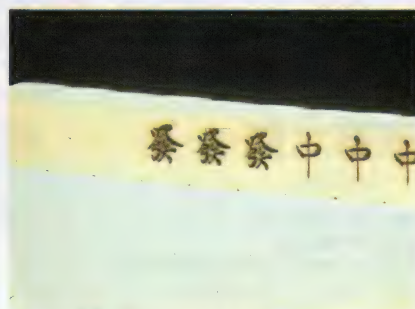
昨年末にビデオ化された映像を随所に使いながら、ゲームは進んでいくのだが、この映像がきれい。使ってる役者も寺田農や尾藤イサオなど渋いところがわんさと出ていて、ドラマ好きにはたまらない。主演のアカギ役には、美形で陰のある柏原崇が出ている。ジュノン・スーパーボーイでグランプリをとったことのある人。女の子に人気がありそうな感じである。

ゲームには２つのモードが用意されていて、アカギモードでは半荘ごとに、１位になれとか、４位になるなとかの勝利条件が提示され、これをクリアしないとゲームオーバーになってしまう。途中でムービーが挿入され、かなりスリリングな展開。初級と上級とあって、クリア条件が変わってくる。

もう一つは対戦モードで、これは相手を自由に選んで半荘ごとの対戦を行うモード。もちろん、気楽に楽しむにはこっちでもいいのだが、このゲームの魅力はやはりアカギモードだろう。個性的な打ち手たちとお互いの人生賭けた大一番を戦い抜くのである。アウトローの疑似体験すらできてしまう。勝ち抜くにつれ、自分がうまくなったような気になるから不思議だ。

ずぶ濡れで登場するアカギ。風邪ひくぞ！

テレビなどでも名脇役といわれるような人たちばかり

尾藤イサオさんの名演も光るのである

せっかくの大三元手がもったいなくもチートイに

と、そこに刑事が現れる。アカギを追ってきたのである

あっという間に大三元になってもうた

心を強く持って、自分を信じて打ち込め！

アカギモードをスタートさせると、まず聞いてくるのが初級か上級か、どちらでプレイするか。まずは初級で小手試しでもいいし、いきなし人生かけた一発勝負で上級にいくもよし。

アカギ登場から、アカギが代打ちで超過激なウルトラCで、大三元を決めるまでがムービーで紹介される。このゲーム、とてもよくできているのだが、ここの所のムービーを全面的にパスできないのがつらい。ひとつひとつのムービーはパスできるのだが、何度もキャンセルボタンを押さなくてはならず、結果実際にプレイできるまでにかなりの時間がかかる。もちろん、最初はムービー見ないとももったいないのだが。

ウルトラCで大三元というのは、こうである。配パイで大三元狙いの手がくるのだが、アカギは打ち出される三元牌に見向きもせずに結局チートイ手に。そこに現れた刑事。もちろんアカギを追ってきたのだが、その場は南郷（尾藤イサオ）がかばって事なきを得る。驚くのはその後。南郷がアカギの手牌に目を落とすととんでもないことに。なんとチートイの手が大三元に化けている。そう、刑事が来た隙に、河からぶんどってきたのだ。

なんとも大胆、なんとも剛胆。

ゲームでは、こうしたいかさまはできない。当たり前だが。ムービーでは相手のいかさまも出てくるが、実際のゲームではコンピュータ側のいかさまも一切ない。ただし、相手の性格に応じた思考ルーチンがついているようで、これを次世代思考ルーチンＶＩＰＳという。やるなー。

つまり、マンガやビデオで登場する人物が、いかにもそれらしい手を狙ってきたり、勝負してくれたり、ベタ降りしてくれたりするというわけである。実際のゲーム中でそれがどれだけ伝わるかは、プレイヤーの判断に委ねたいところだが。

アカギの戦いは意外と簡単に終わってしまう

登場するキャラが個性的な打ち方をしてくれるというのも魅力だが、プレイしていて実感できるのは、コンピュータ側のプレイヤーが１局ごとの結果よりも、半荘単位での戦略的な思考をしてくれているところであろう。通常の麻雀ゲームでシラケルのは、オーラスになって、クズ手で上がる奴がいることなのだ。持ち点に関係なく、ただ上がれたから上がるという奴である。このゲームでもないとはいえないが、かなり局面を意識した打ち方になっているようである。

最後に文句をいわせてもらえば、ボリューム的にちょっと物足りないこと。８回戦まで勝ち抜くとエンディングにいってしまう。ちょっとあっけないのである。１回戦ごとにセーブできるのだから、買ったその日に最後までいくのも超簡単。もちろん、何度でも遊べることに変わりはないのだが。新しいムービーを盛り込んでボリュームアップした続編を期待したくなる。

画面のメッセージはすべてこうしたしぶいフォントだ

対局開始。ドラと各人の持ち点が表示される

ゲームの操作性はいいほうだ。ストレスは感じない

ロン！　ザマー見ろっての

トップで通過しなくては、というクリア条件は十分

ストーリー中に出てくるムービーではアカギの個人授業も

相手の捨て牌の読み方なんか、参考にはなる

竜崎に代わってアカギに挑む八木。ちょっと恐そうである

偉そうにしていたおっさんたちが血反吐を吐いて倒れるのである

P93「付録CD―ROMの使い方」参照

頭脳のすべてを駆使しろ！

デフコン5

平和な世に混乱をもたらす陰謀とは？　未来世界で繰り広げられるリアルタイムRPG。

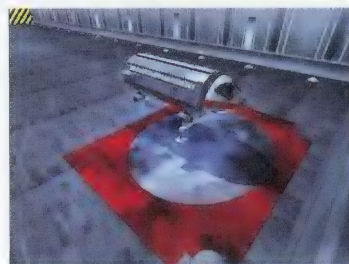
INFO アクション、シューティングなどさまざまな要素をとりまぜて、リアルタイムに状況が進行する新タイプのRPG。ボリューム感がある広大なマップ、練りこまれた設定などでかなりの難易度になっている。

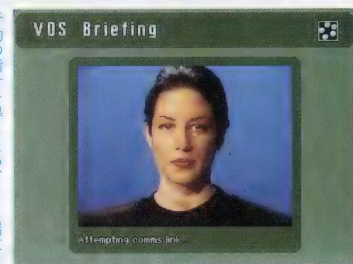
発売元	マルチソフト	開発元	Millennium Interactive	問い合わせ	☎03-3798-4566
発売日	3月15日	継続機能	3か所にセーブ	プレイ人数	1人
価　格	5800円	特記事項	――――――		

2204年、超巨大企業タイロンにうごめく陰謀とは…

「デフコン5」。ディフェンス・コンディション5の略。何の危険もない平和な状況をあらわす指数である。2204年、宇宙に進出した人類は、外敵の恐怖に脅えることのない平和な世界で暮らす。そんな中で、巨大企業タイロンの兵器部門はその存在意義をしめす陰謀をくわだてていた……。

と、まあこんなプロローグで始まるのがこの『デフコン5』。プロローグのとおり、設定はハードSF。細かなところまで練りこまれているから、SFファンはとくに注目だ。

プレイヤーは、陰謀の証拠をつかむべく鉱山惑星MRP-6Fに潜入したエージェントとして施設の中を探索し、情報を集めるのが任務。通常移動の方法が3Dアクション風なので、一見するとアクションゲームに思えるが、ゲームの目的から考えると「フィールド移動がアクション風のRPG」と考えたほうがしっくりくる。もともとRPGとは「キャラクタを演じる」ゲーム。キャラクタになりきるという観点からみると、このスタイルこそRPGの本道、ともいえるわけ。ゲーム中の状況はリアルタイムに進行するから緊張感も普通のRPGより数段上。そのかわり、ゲームとしての難易度は、とぼしい情報を繋ぎあわせる推察力と、鉱山施設という広大なエリアを探索しきる根性を持ち合わせた者だけが勝利をつかむ、というくらいハードだ。もしかすると、この難度に勝つ自信がある人だけが挑戦を許されるゲームなのかもしれない？

オープニングのワンシーンより　潜入するプレイヤーのシャトル

行動の指針を得るため、VDS端末にアクセスして指令を受けるべし

CHECK!! LIVE!3DO MAGAZINE

付録CD―ROMにはオープニングの一部を収録。開発中のものだから、まだナレーションは英語のままで、画質も製品より多少劣るけど、CGで描かれた2204年の未来世界を、雰囲気十分に伝えてくれます。

開発中のバージョンだから、画質はかなり落ちてます

鉱山惑星MRP-6F

舞台となる「MRP―6F」は、主に鉱物を産出する普通の鉱山惑星。鉱脈を中心に、広大なエリアを移動するため、「リモ」という鉄道が敷設されている。これでどれだけ大きなところかわかるでしょ？　それに、大抵の星と同様に自衛用の、タイロン兵器部門謹製「ターレットシステム」が配置されている。これは上空から侵入する敵機を落とす高射砲群。といっても、平和な世の中にはもはや無用の長物と化している。これらの設備を駆使して、平和を乱すタイロン兵器部門の陰謀の証拠をつかむのだ。

ターレットシステム

リモ

ゲームをささえる3つのシステム

ゲーム内容自体はめずらしげないリアルタイムRPGでも、ゲームシステム自体は3Dアクション風にエリアを移動する「IAS」や、ターレットを操作して外敵をたたき落とすシューティング風の「EAS」と、既存のシステムを組み合わせたものなので、新たにゲームシステムを勉強する、なんて面倒くさいことはやらなくても基本的にOK。でも、斬新なゲーム内容をそれだけで再現しきるのはちょっと無理。そこを補うのがオリジナルの「VOS」、ヴァーチャル・オペレーティング・システムだ。簡単にいうと、ゲーム中のコンピュータの操作をおこなうシステム。

これら3つのシステムを、下のコラムで紹介していこう。

IAS インターナル・アクション・シークエンス

インターナル・アクション・シークエンス、内部行動画面の略。施設の中を歩きまわる移動モード。エージェントとして最低限の武装をしているから、3Dアクション風の画面構成。はたしてこの武器を使う事態は起こるのか？

移動スピードもスムーズで、ほかのゲームと比べても満足できる

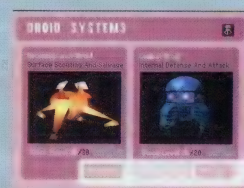
EAS エクスターナル・アクション・シークエンス

エクスターナル・アクション・シークエンス、外部行動画面の略。ターレットに乗り込んで、直接高射砲を撃つモード。レーザーとミサイルを装備して、全方向をサポートする。弾丸の補給はVOSから行わないといけないのがめんどう。

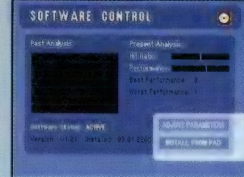
弾丸を補給してないとすぐに弾切れになってしまう

VOS ヴァーチャル・オペレーション・システム

鉱山のいろんな設備を集中的にコントロールするのがこのVOS。鉱山のいたる所に設置されている端末をつかって設備に命令を送ることができる。あらゆる設備をコントロールできるので、安全確保のために、端末には優先順位が設定されている。最初は普通の端末にアクセスできないので、上位端末を探すべし。このVOSをいかにうまく活用するかが、このゲームの鍵となってくるだろう。

MRP−6Fの設備を自由に操るには、VOSにアクセスする必要がある。施設内のいたるところに端末が設置されているので、まずは端末を探すことから始めよう

IAS中のフィールドで、上の写真のような青い額縁がVOSの端末。目の前に立ってCボタンを押すと右のようなメニュー画面に入る。インターフェイスはけっこうわかりやすい

とあるアイテムを入手すると、設備内のドロイド（ロボット）を使えるようになる。ドロイドは探索用と戦闘用と2種類ある

防衛システムのコントロール画面。ゲーム当初は、なにも起こっていないので防衛システムはオフになっている

プレイヤーに襲いかかる数々の罠。はたして生還できるのか

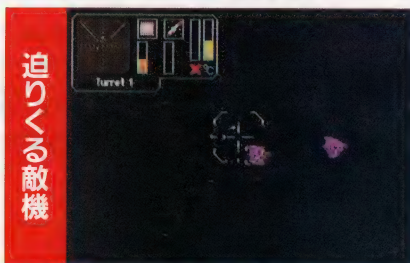
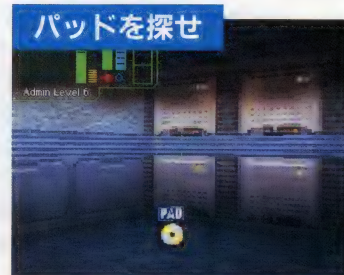
RPGのおもしろさを決める重要な要素。それはストーリー。

RPGの場合、どんなにシステムがよくても、ストーリーが弱いとゲームとしてのおもしろさまで霞んでしまうのが普通。それくらい重要なストーリーなんだから気にならないわけはないやね。あまり詳しく書くと楽しみがなくなるので、かいつまんで説明しよう。

2204年、平和が続く世の中でタイロンの兵器部門はその存在意義を問われていた。彼らは生き残るために、とある計画を思いつく。

人工頭脳技術者のシェルフォード・ビッツは、鉱山惑星MRP−6Fのプログラムに異常を感じて調査を開始。その事実を知った兵器部門により、「不運な事故の」犠牲者にされる。後任のプレイヤーは陰謀の証拠をつかむためにMRP−6Fに潜入するのである。と、動機は結構ありがち。けど、侵入してからの状況の変化はめまぐるしい。突然の敵機の来襲。ターレットの高射砲で撃破した敵機を探索してみると、そこには……。なんて、手に汗握る状況が待ち受けている。ゲームは難しいけど、SFな雰囲気は十分にかもし出しているといえそうだ。

突如飛来する謎の敵機群。ターレットで撃ち落とせ

撃ち落とした敵機の破片を探索ドロイドで調査すると……

VOSを完全にコントロールするにはこのアイテムを入手すべし

こいつらはどこから侵入したのか？　謎は深まる

分類マーク

MAP
マップ　言葉そのもの。手元にあると便利な地図を紹介しています。

HINT
ヒント　プレイに関して役立つ情報、解法へのアドバイスなどです。

TIPS
ウル技　「ウルテク」と読みます。秘密の情報や、禁断のコマンドを紹介。

LIST
リスト　アイテムや登場キャラを一覧表や、分類別などにまとめています。

プロ野球バーチャルスタジアム

最初はややとっつきにくいが、やってみるとバランスのとれた動きに唸らされる『プロ野球バーチャルスタジアム』。ここでは登場全選手のデータをどーんと公開するぞ。

●メーカー名：EAV　●問い合わせ：☎03-5410-3100　●価格：6900円

LIST データを制する者、球界を制す! 12球団全選手の能力値一覧表

ヤクルトスワローズの日本一で幕を閉じた1995年のペナントレース。イチローを筆頭に、小久保、初芝などのパの若手の台頭、オリックス・佐藤、ヤクルト・ブロスのノーヒットノーラン、日本シリーズのヤクルトvsオリックスの熱闘……など、話題豊富なシーズンだった。そんなプロ野球の興奮をもう一度味わえるのが、『プロ野球バーチャルスタジアム』。『Jリーグバーチャルスタジアム』で実績のあるEAVだけあって、やりこむほどに奥が深いプレイが楽しめる。ここでは、登場する12球団全300人の選手の能力値を公開する。現代野球はやはり、ID野球で天下をとった野村監督のように、データを重視しなくちゃ勝利はおぼつかないのだ。

今、プロ野球を代表する選手といえばイチロー選手。能力はもちろん申し分なし

P53〜55の選手データ一覧表・解説

〈投手データ〉

投法……その投手の投げかた。
OH＝オーバースロー、
3Q＝スリークォーター(斜め上から投げおろす)、
SA＝サイドスロー、SB＝アンダースロー。

スリークォーターと上手投げ。並べると微妙に違う

耐久……その投手のスタミナの量。数値が高いほど長い間投げてもバテない。

速球……速球のスピードの速さ。数値が高いほど速い球を投げる。

カーブ、スライダー、シンカー、スプリットフィンガー、その他……それぞれの球種を投げたときのキレのよさ。数値が高いほど、その球種が得意球となり、大きく変化する。
"その他"の数値の前にあるのは、球種の略称。
ス＝スクリューボール、チ＝チェンジアップ、ナ＝ナックルボール。

〈打者データ〉

守備位置……C＝キャッチャー、1B〜3B＝一〜三塁手、SS＝ショート、LF＝レフト、CF＝センター、RF＝ライト。

打撃力
- 命中……バットに当てる能力。数値が高いほど空振りしにくい。
- 巧打……バッティングの巧さ。左右の打ち分けなどに関係する。
- パワー……打球を遠くへ飛ばす力。数値が高いとそれだけホームランも出やすい。

走力……その選手の足の速さ。

守備力
- 速さ……打球を捕球してから、送球に入るまでのモーションの速さ。この数値が高いほど、素早く打球を処理できる。
- 肩　……肩の強さ。守備の送球が速くなる。
- 正確さ……この数値が高いほどエラーをしにくい。
- 反応力……オート守備モード時に、この数値が高いほど、打球に素早く反応して守備をしてくれる。

ヤクルトスワローズ

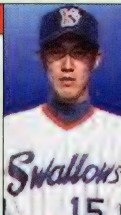
1995年の日本シリーズを制覇したヤクルトスワローズ。投手力、打撃力ともにバランスがとれている。特筆すべくは古田の守備力だが、実際にチームを優勝に導いたその好リードは、プレイヤー自身が再現するしかないのが厳しいところか。

投手

	投法	耐久	速球	カーブ	スライダー	シンカー	スプリットフィンガー	その他
岡林　洋一	OH	80	70	40	40	20	70	—
高津　臣吾	SB	50	35	40	70	70	20	—
石井　一久	OH	70	70	40	20	20	20	ス20
山部　太	3Q	70	75	40	30	20	20	ス10
ブロス	OH	70	65	20	40	20	40	チ20
吉井　理人	3Q	60	35	20	20	45	20	チ70
伊東　昭光	OH	70	40	40	40	20	20	—
山田　勉	3Q	50	70	30	65	10	20	—
川崎憲次郎	OH	60	45	20	20	20	20	—

注目選手

15 岡林洋一

投手陣のなかで一番スタミナがある岡林選手。やはり彼を中心にローテーションを展開することになるだろう

27 古田敦也

ヤクルトの顔、といえばいまやこの人。文句なしに日本一の捕手といえる。守備に打撃に活躍が期待できる

野手

	守備位置	打撃力			走力	守備力			
		命中	巧打	パワー		速さ	肩	正確さ	反応力
古田　敦也	C	76	55	36	47	100	95	80	75
野口　寿浩	C	72	61	20	48	60	45	70	75
オマリー	1B	73	62	52	46	45	30	40	25
金森　栄治	1B	77	40	21	29	29	37	30	19
土橋　勝征	2B	84	49	41	61	86	81	71	74
山口　重幸	2B	50	50	20	60	70	66	66	65
池山　隆寛	SS	57	49	60	65	85	75	80	82
宮本　慎也	SS	70	55	15	75	70	70	70	75
ミューレン	3B	37	53	64	49	90	80	25	42
荒井　幸雄	LF	83	61	33	55	51	54	66	41
秦　真司	LF	75	44	41	61	87	69	78	33
飯田　哲也	CF	79	59	25	87	65	95	72	88
城　友博	CF	73	64	19	96	73	63	71	80
稲葉　篤紀	RF	78	50	38	47	65	60	65	70
真中　満	RF	76	76	27	77	40	63	63	61
橋上　秀樹	RF	78	69	25	67	56	43	66	37

読売ジャイアンツ

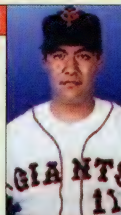
金にモノをいわせた戦力増強もイマイチ空振りに終わったジャイアンツ。しかし投手陣の層の厚さは12球団一といえるし、野手も、吉岡や元木といった若手の成長が。12球団最速の緒方の足も魅力。大久保を捕手にして打線を強化するのも手だ。

投手

	投法	耐久	速球	カーブ	スライダー	シンカー	スプリットフィンガー	その他
斎藤　雅樹	SA	95	65	40	95	20	20	チ40
桑田　真澄	OH	80	70	70	40	20	40	チ40
槙原　寛己	OH	85	80	65	60	20	60	—
河原　純一	3Q	70	75	40	45	25	25	—
木田　優夫	OH	70	70	20	40	20	40	—
石毛　博史	OH	55	95	20	20	40	20	—
川口　和久	3Q	95	60	45	40	20	30	—
ジョーンズ	OH	70	40	35	30	30	10	チ70
橋本　清	OH	60	60	40	40	20	40	—

注目選手

11 斎藤雅樹

巨人のエースといえばいまやこの人。ゲームでもスライダーのキレは抜群。スタミナも申し分ないものがある

44 緒方耕一

ジャイアンツに一番欠けている「機動力」を補うためには、12球団全選手中No.1の走力を誇る緒方を使え

野手

	守備位置	打撃力			走力	守備力			
		命中	巧打	パワー		速さ	肩	正確さ	反応力
村田　真一	C	38	58	42	25	60	80	75	70
大久保博元	C	54	41	73	28	75	75	50	30
落合　博満	1B	79	51	43	27	25	35	15	15
広沢　克己	1B	73	46	53	49	34	18	30	30
岡崎　郁	2B	84	47	28	47	68	66	70	63
緒方　耕一	2B	82	53	23	99	45	88	83	65
川相　昌弘	SS	87	74	24	65	85	80	80	80
元木　大介	SS	86	50	29	55	66	75	71	64
吉岡　佑弐	3B	58	50	60	45	70	60	60	55
原　辰徳	3B	77	41	47	38	60	52	52	53
後藤　孝志	LF	68	57	30	58	40	51	40	45
吉村　禎章	LF	80	40	34	39	29	53	75	49
マック	CF	68	57	45	65	78	86	60	65
屋鋪　要	CF	68	45	29	79	34	59	81	76
松井　秀喜	RF	60	55	54	62	62	49	62	55
井上　真二	RF	32	50	50	55	40	39	40	55

広島東洋カープ

若手野手陣の成長が著しい広島カープ。江藤、前田、野村、金本はもちろん、浅井なども結構使えるぞ。投手陣も、チェコ、山内と使える新戦力が揃っている。しいて弱点を挙げるなら抑え投手。細かい継投で敵の反撃をうまくかわそう。

投手

	投法	耐久	速球	カーブ	スライダー	シンカー	スプリットフィンガー	その他
佐々岡真司	3Q	70	70	40	70	20	40	—
チェコ	OH	90	90	40	40	20	70	—
山内　泰幸	OH	70	70	20	70	20	20	—
大野　豊	3Q	50	70	40	70	20	20	ス50
紀藤　真琴	OH	70	25	40	20	20	70	—
近藤　芳久	3Q	60	40	70	40	20	20	—
井上　祐二	3Q	50	50	50	40	20	20	—
高橋　建	3Q	50	85	20	20	20	20	—
望月　秀通	3Q	50	25	45	20	20	40	—

注目選手

106 チェコ

カープが設立したドミニカ野球アカデミー出身の選手。スタミナ、球速ともに投手陣の中で群を抜いている

33 江藤　智

いまや押しもおされぬ若きカープの4番打者。パワーもチーム1だし、ミートする技術もけっこう高い

野手

	守備位置	打撃力			走力	守備力			
		命中	巧打	パワー		速さ	肩	正確さ	反応力
西山　秀二	C	66	59	31	64	80	90	70	75
瀬戸　輝信	C	50	50	20	30	88	88	80	50
河田　雄祐	1B	59	68	39	89	84	84	40	33
小早川毅彦	1B	60	52	53	38	20	35	45	40
正田　耕三	2B	95	61	21	63	64	78	84	89
山田　和利	2B	62	71	34	74	52	75	65	65
野村謙二郎	SS	80	58	32	81	89	70	75	87
緒方　孝市	SS	74	54	33	92	62	44	80	53
江藤　智	3B	65	57	67	59	68	73	56	56
町田公二郎	3B	51	50	37	38	78	79	95	70
金本　知憲	LF	58	45	66	60	40	49	95	53
西田　真二	LF	54	41	10	14	29	69	25	15
前田　智徳	CF	85	61	51	69	84	68	97	79
仁平　馨	CF	52	59	31	89	55	50	60	40
音　重鎮	RF	68	67	33	52	67	62	97	43
浅井　樹	RF	69	46	61	71	65	55	70	65

横浜ベイスターズ

セリーグ6球団の中でも特に影が薄いような気がする（ファンの人ゴメン）ベイスターズ。投手陣は先発のエース・斎藤隆と抑えのエース・佐々木以外はパッとしないし、打線もブラッグスしか長打を狙えない。波留（はる）の足などをうまく生かそう。

投手

	投法	耐久	速球	カーブ	スライダー	シンカー	スプリットフィンガー	その他
佐々木主浩	OH	60	95	40	40	20	85	—
盛田　幸希	OH	60	70	40	40	10	40	—
斎藤　隆	3Q	70	70	20	90	20	40	—
有働　克也	OH	70	35	40	40	20	40	—
バークベック	3Q	80	60	30	50	20	70	チ60
島田　直也	SA	60	20	20	40	40	40	—
野村　弘樹	3Q	70	20	60	60	40	20	—
田辺　学	3Q	70	40	30	30	20	20	—
伊藤　敦規	SB	70	20	40	30	40	20	—

注目選手

22 佐々木主浩

横浜の守護神、佐々木選手。セ最速を誇る速球と鋭いキレのスプリットフィンガーで、相手打線をねじふせろ

44 ブラッグス

パワー不足の横浜打線にとって、ブラッグスの一発は貴重。命中値も結構高いから、打率もかなり残せるはず

野手

	守備位置	打撃力			走力	守備力			
		命中	巧打	パワー		速さ	肩	正確さ	反応力
谷繁　元信	C	52	55	33	45	90	90	85	70
大塚　義樹	C	35	45	50	35	50	65	30	30
駒田　徳広	1B	68	47	36	26	45	25	50	30
飯塚　富司	1B	21	68	65	55	40	51	30	43
ローズ	2B	82	55	47	48	42	73	67	80
原　伸樹	2B	39	80	39	50	40	63	55	50
進藤　達哉	SS	76	45	39	76	90	85	80	90
万永　貴司	SS	69	72	10	64	80	70	70	70
石井　琢朗	3B	81	69	28	75	82	93	89	83
高橋　真裕	3B	65	55	29	77	85	73	66	71
鈴木　尚典	LF	65	56	39	67	40	39	38	40
佐伯　貴弘	LF	63	45	45	46	23	38	51	25
波留　敏夫	CF	66	69	43	96	90	80	80	85
宮里　太	CF	94	43	14	85	45	56	76	77
ブラッグス	RF	70	59	72	56	87	71	63	74
畠山　準	RF	58	60	44	40	76	79	92	65

中日ドラゴンズ

95年シーズンは監督が2度も交代したうえ、ケガ人続出で5位に終わったドラゴンズ。しかし戦力はけっこう揃っている。今中・山本昌の2枚看板のスタミナは、弱点である抑え不在をカバーできる。打線もパウエル、大豊、立浪と粒ぞろいだ。

投手

	投法	耐久	速球	カーブ	スライダー	シンカー	スプリットフィンガー	その他
今中　慎二	3Q	95	90	80	40	95	20	ス20
山本　昌広	3Q	90	70	95	70	40	20	ス30
郭　源治	OH	70	45	20	70	20	40	—
佐藤　秀樹	3Q	65	70	20	40	20	20	—
古池　拓一	3Q	70	70	20	40	20	40	—
小島　弘務	SA	50	45	20	20	40	65	—
北野　勝則	3Q	40	65	20	20	20	45	—
キク　山田	3Q	40	40	50	60	10	20	ス15
与田　剛	OH	50	70	20	20	10	10	—

注目選手

14 今中慎二

12球団一の左腕・今中。速球、シンカー、カーブのコンビネーションで敵を翻弄してやれ。スタミナも抜群だ

55 大豊泰昭

セ・リーグ一のパワーを誇る大豊。実際は長いスランプにしばしば陥るのだが、ゲームでは活躍が期待できる

野手

	守備位置	打撃力			走力	守備力			
		命中	巧打	パワー		速さ	肩	正確さ	反応力
中村　武志	C	65	45	40	25	60	70	80	70
矢野　輝弘	C	75	54	32	26	65	75	80	75
大豊　泰昭	1B	52	60	75	43	40	65	60	35
川又　米利	1B	78	43	33	31	78	86	70	24
立浪　和義	2B	90	53	36	73	52	94	94	95
酒井　忠晴	2B	69	64	19	57	75	85	83	85
種田　仁	SS	73	55	33	75	87	80	85	74
鳥越　裕介	SS	53	55	24	74	77	70	70	66
金村　義明	3B	86	55	37	55	70	52	52	42
仁村　徹	3B	70	60	37	48	75	75	80	71
パウエル	LF	70	58	59	48	51	40	78	72
前原　博之	LF	59	53	39	62	75	75	88	62
山口　幸司	CF	57	63	36	78	50	50	80	80
清水　雅治	CF	79	65	26	91	73	85	57	57
山崎　武司	RF	48	60	60	31	62	66	70	37
彦野　利勝	RF	66	54	37	36	84	87	66	29

オリックスブルーウェーブ

イチローを中心に見事にリーグ優勝を成し遂げ、一気に名を上げたオリックス。打線の長打力不足という弱点はあるが、その他の戦力はトップクラスだ。連打連打で点数を奪い、最後は平井でピシッとしめる、黄金パターンを狙っていこう。

投手

	投法	耐久	速球	カーブ	スライダー	シンカー	スプリットフィンガー	その他
野田　浩司	SA	100	85	40	70	20	95	—
長谷川滋利	3Q	80	40	40	60	40	70	チ40
平井　正史	OH	70	95	50	40	20	40	—
星野　伸之	OH	70	20	90	10	—	10	チ95 ス20
佐藤　義則	3Q	60	60	40	40	20	70	ナ50
野村　貴仁	3Q	50	70	30	80	10	20	—
高橋　功一	3Q	60	60	30	50	10	20	—
鈴木　平	SA	40	50	20	40	10	20	ス20
清原　雄一	3Q	40	60	40	20	20	20	ス20

注目選手

21 野田浩司

オリックス投手陣のエース。スタミナは12球団最高。速球も速いし、スプリットフィンガーのキレも抜群

51 イチロー

走・攻・守の三拍子どれもよし。切り込み隊長として1番を打たせるのも、3番で攻撃のカギにするのも可能だ。

野手

	守備位置	打撃力			走力	守備力			
		命中	巧打	パワー		速さ	肩	正確さ	反応力
中島　聡	C	52	53	31	24	65	70	70	50
高田　誠	C	75	57	31	46	65	75	70	60
D・J	1B	55	55	50	50	45	34	30	40
ニール	1B	42	50	70	35	15	25	30	15
福良　淳一	2B	93	69	23	68	68	91	94	64
風岡　尚幸	2B	55	35	25	65	70	75	65	70
小川　博文	SS	76	61	30	51	72	75	70	75
勝呂　壽統	SS	74	69	26	80	83	75	72	78
馬場　敏史	3B	85	55	19	37	58	81	86	60
岡田　彰布	3B	44	56	31	31	50	50	65	35
田口　壮	LF	71	70	34	76	95	94	72	62
柴原　実	LF	72	67	28	61	34	34	60	29
イチロー	CF	91	78	43	86	73	75	66	63
本西　厚博	CF	75	61	26	65	67	67	72	64
藤井　康雄	RF	53	48	59	55	67	76	84	52
高橋　智	RF	56	56	43	66	62	68	57	73

阪神タイガース

藤田新監督への交代のかいもなく、最下位に終わってしまったタイガース。タイプの異なる3人の捕手が特徴的。しかし抜きんでた能力をもつ選手も少なく、ペナントレースを闘いぬくにはちょっと厳しいか。プレイヤーの腕が試される球団。

投手

	投法	耐久	速球	カーブ	スライダー	シンカー	スプリットフィンガー	その他
湯舟　敏郎	3Q	90	70	70	40	20	20	ス35
藪　恵壹	OH	90	40	20	40	70	70	—
郭李　建夫	OH	65	75	35	40	20	20	—
山崎　一玄	3Q	70	40	40	40	20	20	—
古溝　克之	3Q	50	60	20	20	20	70	—
竹内　昌也	3Q	60	50	30	30	10	60	—
川尻　哲郎	SA	60	50	30	60	10	20	—
中西　清起	OH	40	20	40	20	20	70	ス10
仲田　幸司	OH	70	40	20	70	20	20	ス20

注目選手

15 湯舟敏郎

弱小投手陣を支えられるのはやはりこの人。湯舟が投げるときには、捕手を木戸にするのが通好みな選択だ

6 和田　豊

パワーこそまったくないが、打撃のうまさではチーム1。困ったときにはやはり欠かせない存在である

野手

	守備位置	打撃力			走力	守備力			
		命中	巧打	パワー		速さ	肩	正確さ	反応力
関川　浩一	C	69	65	20	49	50	50	70	50
木戸　克彦	C	70	51	33	29	50	70	80	50
山田　勝彦	C	54	44	26	38	85	80	75	65
グレン	1B	62	58	75	29	25	25	20	20
真弓　明信	1B	54	55	40	10	30	40	30	15
和田　豊	2B	97	67	19	64	52	85	86	70
鮎川　義文	2B	48	54	15	45	65	70	65	60
久慈　照嘉	SS	73	68	19	65	88	78	72	72
星野　修	SS	50	50	20	50	70	45	60	60
クールボー	3B	65	50	50	38	65	59	59	59
八木　裕	3B	67	52	44	36	67	53	71	30
石嶺　和彦	LF	77	43	46	41	56	36	62	23
萩原　誠	LF	51	52	53	65	60	60	60	55
新庄　剛志	CF	63	48	54	82	84	84	72	88
桧山進次郎	CF	16	50	61	56	45	45	72	30
亀山　努	RF	63	57	39	51	67	45	66	68

千葉ロッテマリーンズ

広岡GMとバレンタイン監督による新体制で、みちがえるように強くなった千葉ロッテ。堀、初芝、諸積といった若手野手陣の成長は見逃せない。大物大リーガー・フランコの打撃も魅力。しかし投手陣の層の薄さと、打線のパワー不足が弱点。

投手

	投法	耐久	速球	カーブ	スライダー	シンカー	スプリットフィンガー	その他
小宮山悟	3Q	90	60	40	70	70	20	—
伊良部秀輝	OH	99	100	50	40	10	40	—
成本　年秀	OH	70	95	20	20	40	70	—
ヒルマン	3Q	70	70	40	40	—	20	チ20
河本　育之	3Q	70	45	20	20	45	20	ス20
園川　一美	3Q	70	45	20	20	45	20	ス20
前田　幸長	3Q	70	45	20	20	45	20	ス20
平沼　定晴	3Q	40	20	40	20	40	40	—
荘　勝雄	3Q	70	45	20	20	45	20	ス10

注目選手

18 伊良部秀輝

現代の"日本球界最速の男"といえばこの人、伊良部だ。速球の能力も12球団全選手中最高。スタミナも抜群

4 フランコ

メジャーリーグで鳴らした実績はダテじゃない。能力は文句ナシ。前後を若手で固めて無敵の打線を組もう

野手

	守備位置	打撃力			走力	守備力			
		命中	巧打	パワー		速さ	肩	正確さ	反応力
定詰　雅彦	C	50	49	34	30	80	80	30	30
山中　潔	C	50	50	45	30	60	70	50	50
フランコ	1B	85	80	50	45	40	50	40	50
愛甲　猛	1B	79	58	37	54	60	35	55	50
南渕　時高	2B	92	65	31	63	78	75	80	77
樋口　一紀	2B	60	93	22	60	52	69	71	75
堀　幸一	SS	73	53	37	85	60	80	80	75
五十嵐章人	SS	73	65	28	65	93	53	53	65
初芝　清	3B	70	54	48	57	88	86	80	56
サブロー	3B	65	40	40	30	75	60	50	65
インカビリア	LF	35	50	55	35	45	23	25	25
西岡　良洋	LF	96	20	19	58	51	70	45	56
諸積　兼司	CF	95	70	25	75	50	60	80	80
平井　光親	CF	85	56	34	74	70	73	66	62
西村　徳文	RF	87	56	24	88	34	31	84	63
平野　謙	RF	50	49	34	30	70	65	40	40

西武ライオンズ

オリックス、千葉ロッテの勢いに屈して3位に甘んじた西武ライオンズ。戦力も衰えがうかがえる。しかし松井、鈴木健、垣内といった使える若手も出てきたので、レギュラーと控えの差はあまりない。趣味に応じてメンバーを変えていこう。

投　手

	投法	耐久	速球	カーブ	スライダー	シンカー	スプリットフィンガー	その他
石井　文裕	3Q	90	70	40	40	40	20	ナ95
新谷　博	3Q	70	65	70	60	20	20	—
郭　泰源	3Q	65	40	20	70	40	20	—
潮崎　哲也	SB	50	30	30	20	95	20	—
鹿取　義隆	SA	60	20	40	40	60	20	—
小野　和義	3Q	65	30	40	40	20	40	—
渡辺　久信	OH	65	70	20	40	20	40	—
橋本　武広	3Q	30	30	40	40	20	70	ス40
杉山　賢人	OH	60	70	20	70	20	20	—

注　目　選　手

11 石井文裕

ナックルボールのキレが抜群の石井選手。ここからシンカーの潮崎につなぐのが、今の西武の黄金リレーだ

12 垣内哲也

チーム最高のパワーを誇る若武者、垣内。能力的には命中値がかなり頼りないが、その一発はやはり魅力的

野　手

	守備位置	打撃力			走力	守備力			
		命中	巧打	パワー		速さ	肩	正確さ	反応力
伊東　勤	C	80	55	32	64	75	90	90	90
植田　幸弘	C	56	39	29	39	80	80	75	90
清原　和博	1B	50	55	63	41	45	40	65	25
安藤　真児	1B	50	50	25	55	46	50	50	55
辻　発彦	2B	90	67	28	80	70	85	88	62
上田　浩明	2B	50	50	20	70	75	66	59	65
松井稼頭央	SS	95	30	18	85	75	75	85	85
奈良原浩	SS	84	70	15	94	92	88	95	88
鈴木　健	3B	71	59	49	45	75	66	45	53
田辺　徳雄	3B	84	61	36	54	76	80	75	70
垣内　哲也	LF	26	46	70	66	73	75	65	28
安部　理	LF	75	61	43	49	29	59	42	23
佐々木誠	CF	72	58	39	81	78	84	69	70
笘篠　誠治	CF	86	61	25	84	45	65	66	56
ジャクソン	RF	70	65	40	65	84	87	70	60
大塚　光二	RF	72	64	24	82	56	36	57	53

福岡ダイエーホークス

万年Bクラスになって久しい福岡ダイエーホークス。工藤以外の投手陣のレベルの低さはどうしようもない。そのかわり打撃力は強力。小久保、秋山、ミッチェルの長打力は他球団にとって脅威となるだろう。打ちあいに活路を見出すべし。

投　手

	投法	耐久	速球	カーブ	スライダー	シンカー	スプリットフィンガー	その他
工藤　公康	OH	70	85	60	70	10	40	ス20
吉田　豊彦	3Q	70	50	20	30	10	40	—
若田部健一	OH	90	45	20	40	60	20	—
木村　恵二	OH	55	65	50	35	20	10	—
シグペン	3Q	50	40	20	40	20	65	—
渡辺　秀一	OH	75	40	40	20	40	20	—
下柳　剛	OH	60	40	20	65	40	20	—
斎藤　貢	3Q	60	65	20	40	20	20	—
斉藤　学	3Q	40	40	50	60	10	20	ス15

注　目　選　手

21 工藤公康

弱小投手陣にあって、唯一使える投手といえる工藤選手。速球、カーブ、スライダーどれも使えるのはさすがだ

9 小久保裕紀

1995年パ・リーグの本塁打王、小久保選手。能力も命中、パワーともに申し分なく、思う存分暴れまわれるぞ

野　手

	守備位置	打撃力			走力	守備力			
		命中	巧打	パワー		速さ	肩	正確さ	反応力
吉永幸一郎	C	69	55	51	37	60	70	80	40
安田　秀之	C	32	53	47	45	60	70	50	50
藤本　博史	1B	65	45	40	48	55	50	55	50
石毛　宏典	1B	67	64	44	60	70	59	80	53
小久保裕紀	2B	73	50	75	50	52	45	50	75
若井　基安	2B	85	70	20	51	84	79	45	43
浜名　千広	SS	66	61	31	76	79	79	77	77
湯上谷竑志	SS	74	44	24	83	50	78	65	70
松永　浩美	3B	70	69	35	66	73	86	73	76
森脇　浩司	3B	67	48	28	46	70	45	59	65
ミッチェル	LF	45	75	90	30	45	56	22	35
カズ　山本	LF	82	61	39	54	51	50	20	20
秋山　幸二	CF	46	48	70	80	67	50	78	79
村松　有人	CF	83	57	20	99	50	60	80	80
ライマー	RF	67	54	64	46	73	43	22	37
山崎　賢一	RF	67	52	19	64	67	42	69	30

日本ハムファイターズ

上田監督の下、シーズン後半に巻き返しをはかり、知らぬ間に4位に浮上した日本ハムファイターズ。投手陣もイマイチだし、ブリトー以外の打者にパワーがまるでない。はっきりいって通好みな球団だ。12球団一の強肩、鈴木に注目しよう。

投　手

	投法	耐久	速球	カーブ	スライダー	シンカー	スプリットフィンガー	その他
西崎　幸広	OH	90	70	95	65	20	20	—
金石　昭人	3Q	70	40	40	20	75	70	—
グロス	OH	95	25	40	20	15	15	チ60
河野　博文	3Q	70	40	20	40	20	20	—
長冨　浩志	OH	60	40	20	70	20	40	—
関根　裕之	3Q	40	70	40	20	20	20	—
武田　一浩	SA	70	40	20	40	20	20	—
白井　康勝	OH	70	30	20	40	20	40	—
岩本　勉	3Q	60	50	30	60	10	20	—

注　目　選　手

21 西崎幸広

日本ハム投手陣のエースといえば、西崎選手。ゲームでは故障で夏休み、の心配もないのでガンガン使うべし

42 ブリトー

1995年後半の日本ハムの進撃を支えたのが、シーズン途中から登場したブリトーだ。その高いパワーを生かせ

野　手

	守備位置	打撃力			走力	守備力			
		命中	巧打	パワー		速さ	肩	正確さ	反応力
田村　藤夫	C	62	66	30	53	65	80	90	75
山下　和彦	C	60	54	30	11	50	60	50	50
片岡　篤史	1B	60	73	55	50	75	80	85	85
ブリトー	1B	39	55	80	32	30	30	30	30
渡辺　浩司	2B	50	50	20	58	38	56	65	70
白井　一幸	2B	77	63	25	72	51	88	88	69
田中　幸雄	SS	75	47	49	56	80	75	75	78
小川　皓市	SS	54	42	36	58	70	73	84	59
広瀬　哲朗	3B	80	66	19	78	85	78	82	82
五十嵐信一	3B	77	59	24	47	56	32	84	26
井出　竜也	LF	68	57	38	65	23	63	40	40
大貝　恭史	LF	50	50	20	65	62	49	36	50
デューシー	CF	70	57	38	60	84	94	45	75
鈴木　慶裕	CF	78	55	26	85	81	100	74	82
藤島　誠剛	RF	50	50	25	58	50	50	50	50
中島　輝士	RF	68	46	45	51	62	15	87	30

近鉄バファローズ

優勝候補の一角と言われながらも、野茂の穴は予想以上に大きかったのか最下位に終わった近鉄バファローズ。これといった投手がいないのはつらい。12球団一の長打力を誇るブライアントや、石井、スチーブンスといった打線でカバーしよう。

投　手

	投法	耐久	速球	カーブ	スライダー	シンカー	スプリットフィンガー	その他
高村　祐	3Q	90	80	40	20	20	40	—
山崎慎太郎	OH	90	40	70	40	70	20	—
赤堀　元之	OH	60	70	70	20	40	95	—
小池　秀郎	3Q	80	70	40	60	20	20	—
パウエル	3Q	70	35	40	20	20	30	チ70 ス10
佐野　重樹	OH	55	40	20	70	30	40	—
池上　誠一	3Q	40	60	20	20	40	20	—
入来　智	OH	65	65	20	20	40	10	—
木下　文信	SA	60	40	10	20	20	20	—

注　目　選　手

19 赤堀元之

近鉄の弱小投手陣の守護神、赤堀選手。接戦にもつれこんだらとにかく投入して、勝ちをひろっていこう

16 ブライアント

文句ナシの12球団一のスラッガー、ブライアント。バットにさえ当たればこっちのもの。とにかく一発狙い

野　手

	守備位置	打撃力			走力	守備力			
		命中	巧打	パワー		速さ	肩	正確さ	反応力
ブライアント	DH	20	65	96	50	23	27	10	15
古久保健二	C	51	56	44	44	90	85	50	30
光山　英和	C	54	60	43	35	85	80	80	35
石井　浩郎	1B	81	59	60	51	55	25	30	40
大石大二郎	2B	82	59	28	85	86	66	65	68
大島　公一	2B	86	63	30	92	70	50	53	70
水口　栄二	SS	91	61	34	82	82	80	85	83
吉田　剛	SS	62	72	28	91	88	70	75	68
中村　紀洋	3B	53	68	58	50	72	52	66	59
スチーブンス	LF	33	72	81	55	51	50	48	33
内匠　政博	LF	76	60	26	84	56	93	57	38
藤立　次郎	LF	62	65	60	83	55	75	60	40
大村　直之	CF	50	50	20	85	78	67	60	72
村上　嵩幸	CF	39	65	52	76	95	88	97	75
鈴木　貴久	RF	73	39	45	39	67	61	36	48
中根　仁	RF	55	65	51	69	73	78	99	72

卒業Ⅱ ～Neo generation～SPECIAL

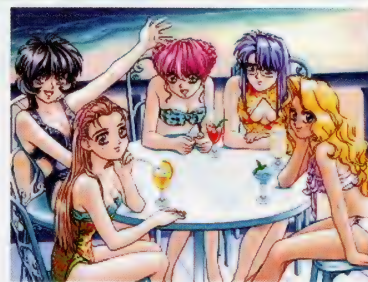
卒業式の後に待っているのは、１年間をともに過ごした教え子たちとの卒業旅行。どうせ行くならドーンと海外へ行きたい。そんなあなたに、全員大学進学への道を解説。

●メーカー名：Shar Rock　●問い合わせ：☎03-3836-0527　●価格：7800円

HINT 目指せハーレム春休み！　卒業旅行in海外への道

3DO版のみのオリジナル要素である、卒業式後の卒業旅行。しかし旅行に行ける条件はかなり厳しく、海外旅行は全員が大学進学を果たさないと行くことができない。『卒業ⅡSPECIAL』は、前作の『卒業FINAL』とはシステムがけっこう異なり、難易度もやや高めになっている。てきとうにプレイしていると全員どころか、１人も大学へ進学できない、なんてコトにもなりかねない。

大学へ進学するためには、５人それぞれの特徴を把握し、問題点を早急になんとかする必要がある。様々なイベントで好成績を残していくことも大切だ。そこで、そのための指針を１年間の流れにそって解説していくぞ。

前作以上に問題児の（？）５人を、みごと全員大学に進学させて、一年間の苦労をいやすべく、カワイイ教え子たちにかこまれてハーレム状態の春休みを過ごしちゃおう！

海外旅行で全員集合！　しかも若い娘が水着姿でせいぞろい。なかなか壮観だね

HINT 乙女ゴコロは十人十色。5人の個性を把握して指導するのだ

相手は選りすぐりの女子高校生５人なだけに、それぞれタイプがまるで違う。まずはひとりひとりのコトをわかってあげるのが、教育の基本というものだ。また、大学進学を目指すために必要な、パラメータの目安を下に示した。とくに向学と敬意は、出席や学力の向上に直結する。この値が低い犬塚や桜井などは、休日に補習を真面目にさせるなどして、なるべく早めに上げるように指導しよう。

向学……70～75
敬意……70以上
品位……50～75
その他パラメータ……50以上
英語、国語、数学の10段階評価…7以上

石橋美佐子の場合

生徒会長である石橋は、比較的手のかからない生徒。向学、敬意ともに高いので、学力のほうはとりあえず問題なし。ただし魅力が低いのは要注意。あまり低いままにしておくと、他の４人に嫌われてケンカが始まる恐れがあるからだ。また品位が高いのでタカビーになりがちだが、重要度は低いので、対応は後回しにしてもいいだろう。

初期能力値		魅力	20
体力	50	向学	85
好意	38	英語	315
敬意	72	国語	380
品位	82	数学	275

犬塚さおりの場合

５人のなかでもっとも問題が多いのが犬塚。とにかく敬意と向学を至急上げる必要がある。週末は英語を中心に補習を真面目にさせるなど、最優先に指導していこう。そのあと余裕があればエアロビ、生け花も入れていこう。おそらく一年中目をつけて指導しないといけなくなるだろうが、それだけに進学させたときの喜びは感動モノだ。

初期能力値		魅力	35
体力	65	向学	20
好意	32	英語	75
敬意	20	国語	145
品位	28	数学	115

シンディ桜井の場合

犬塚と並んで要注意なのが桜井。彼女も週末に補習を真面目にさせるべし。個人面談で学力を厳しく注意するのも効果的。敬意と向学が上がったら、生け花で品位も上げること。魅力が上がりすぎるのはしかたないが、冬休みくらいからは面談で「魅力を手放しに褒め」て90前後にしよう。体力があるので、体育祭などで評価はかせげる。

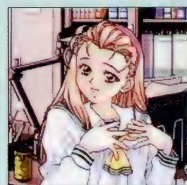
初期能力値		魅力	80
体力	80	向学	15
好意	62	英語	285
敬意	30	国語	50
品位	36	数学	95

谷由利佳の場合

初期能力値が一番無難なのが谷だ。目をつけて指導するのは、犬塚と桜井がある程度落ち着いてきてからでよいだろう。ただし学力がやや低めなので、平均的に上げていくこと。あとは低くなった数値を補強するような方針で指導していけばいい。比較的全員からなかよし度が高めになるので、清華祭などの責任者にするとよいだろう。

初期能力値		魅力	58
体力	60	向学	50
好意	74	英語	95
敬意	58	国語	115
品位	50	数学	155

安田舞奈の場合

安田も手がかからないほうの生徒だ。ただし体力がかなり低いので、休日指導時に休ませるためにスケジュール変更をしなければいけないのがつらい。そのときは体操を必ず入れて、体力を上げておきたいところだ。ほかはとりあえず問題はないので、高すぎたり低くなったりしたパラメータが出たら指導していくくらいでいいだろう。

初期能力値		魅力	70
体力	35	向学	60
好意	46	英語	255
敬意	70	国語	210
品位	72	数学	340

HINT 何事も最初がカンジン。1学期でバッチリ基礎固め！

ここからは、1年間の流れに沿って、いろいろと注意点をあげていく。重要な点はワンポイント講座としてある。各イベントの攻略のコツも網羅したので、参考にしてほしい。さて1学期にしなければならないことは、パラメータの弱点補強。休日の補習を真面目にさせると、1回ごとに向学が10上がる。全員の向学を70前後、敬意を50以上にしておきたい。これらのパラメータが低いと、平日は授業をサボる、休日には遊びまわるとパラメータが悪化する一方になるからだ。とくに犬塚と桜井は徹底マークしよう。学力自体のほうは、まだそんなに気にしなくても大丈夫。受験においても重要なのは基礎固めなのだ。

平日の授業方針は、一貫して「優しく」。向学心を下げないように。指導生徒も1週ごとに変え、全員平等に扱う

1学期の間は、定期試験の出来が悪くてもしかたがない。点数はあまり気にしないこと。注意すべきはカンニング

ワンポイント講座 1 席替え

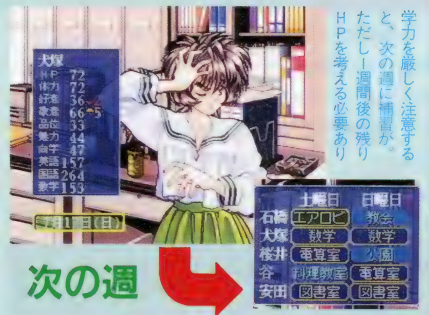
席替えは毎週やろう！

席替えはけっこう重要。後ろの席にずっと座らせていると、彼女らは不機嫌になってしまうぞ。なかよし度は隣に座った人に対して上がり、あまり離れていると下がる。まんべんなくなかよし度をあげるためにも、席替えは毎週面倒くさがらずにすること。

前週に後ろに座っていた生徒は、必ず前に座らせる。全員平等に扱うことが大切

ワンポイント講座 2 個人面談・その1

心を鬼にして厳しく注意すべし

週末に職員室にいる場合、一番最後にあるのが個人面談。1学期にとくに多用したいのが、「学力を厳しく注意する」。このコマンドを行うと、敬意は上がるし、次の週に自主的に補習を入れてくれる。敬意も向学も上がってまさに一石二鳥だ。最優先で桜井、犬塚にできるかぎり使おう。

学力を厳しく注意すると、次の週に補習が。ただし1週間後の残りHPを考える必要あり

ワンポイント講座 3 カンニング

カンニングに目を光らせろ

定期試験で重要なのがカンニング。試験中、問題が出てから答えるまでのあいだ、隣の生徒の答えを盗み見する生徒が現れる。試験後に呼び出すと向学が下がってしまうが、黙認すると他生徒の敬意がガタ落ちするので、とりあえず呼び出すほうがいい。

呼び出したら、3つの言葉からひとつ選ぶ。選択によって品位・敬意・好意が上がる

イベント攻略POINT！

イベント攻略の基本

体育系と文科系、それぞれの特徴

イベントは文化系と体育系に分けられる。文化系では、準備期間に責任者を手伝った人数がカギ。皆の責任者へのなかよし度が高いうえ、毎日学校に来ないとダメ。体育系の基本は、HPが多い状態で参加させることだ。

文化系イベントで重要ななかよし度。これは誰をどれくらい好きか、なので全員ぶん見て皆に好かれている人を責任者に

5/15 演劇祭

学校をサボらせないことが大切

最初のイベントである演劇祭は、まだ全員の敬意が高くないので、学校をサボる生徒がいることがある。責任者がサボるとその日の準備が進まない。準備にかかわった人数がそのまま評価値に影響するので、なかよし度以外に敬意にも気をつけて責任者を選ぶこと。

演劇祭で上演される出し物はいくつかの種類がある。いずれにしても得られる評価値は、準備に参加した人数で決まる

6/12 クラスマッチ

HPは回復させておこう

最初の体育系イベントのクラスマッチは、個人戦なので体力のない安田などは苦しい。HPを高い状態にして挑むために、直前の週を自習にしてHPを温存するのも手だ。また体力は走る速さに大きくかかわる。好意、敬意、向学もスパートや根性に関係するぞ。

クラスマッチといってもじつは個人戦。ここは体力の高いシンディに優勝を狙わせるのが無難。谷や犬塚にも期待したい

HINT 夏休みこそ教え子の一挙一動に目を配るべし

夏休みは、平日は勉強中心、習い事中心、自由行動の方針のなかから選ぶだけになる。ここは、無理をせず自由行動を選ぶこと。1学期中に向学を70以上に上げておけば、自主的に勉強して、けっこう学力があがるはず。勉強中心などにすると、向学が下がってますます泥沼にハマっていくので気をつけよう。休日は1学期同様に指導して、向学や品位などでまだ低めのところを上げていけばよい。

自由行動以外だと好意や向学が下がるため、リスクが大きすぎる。気をつけよう

週末前にある生徒指導では、かける言葉の選択によって敬意や好意が変化するぞ

HINT 2学期は勉強の秋!? 学力UPの季節です

2学期にもなると、そろそろ学力は二の次ともいってられない。10段階評価の基準は次第に上がっていくので、学力の数値が同じでも、10段階では知らぬ間に落ちていってしまうのだ。ここでまだ向学が低い生徒がいる場合、至急上げるようにする。授業の方針は引き続き「優しく」。「厳しく」すると、指導生徒以外の学力向上が、期待できないからだ。一方、向学が高くなりすぎてノイローゼになることもある。個人面談で悩みを聞くしかなおす方法がないので、1週間に1人しか対応できない。しかも向学が下がってしまう。このとき突き放してもなおる確率は低いので、あまりおすすめできない。週末に無理をさせないようにするなど、うまく向学を70前後に調節して、ノイローゼを未然に過ごそう。

向学や敬意が高いと、優しく授業をしても5人ともけっこう学力が上昇するのだ

HP	60	HP	49	HP	57	HP	45	HP	35
体力	62	体力	83	体力	98	体力	74	体力	61
好意	89	好意	80	好意	100	好意	98	好意	98
敬意	57	敬意	100	敬意	97	敬意	91	敬意	98
品位	76	品位	53	品位	55	品位	50	品位	80
魅力	83	魅力	71	魅力	100	魅力	100	魅力	100
向学	75	向学	74	向学	63	向学	73	向学	71
英語	728	英語	517	英語	463	英語	323	英語	514
国語	721	国語	389	国語	265	国語	368	国語	503
数学	629	数学	315	数学	270	数学	429	数学	599

こまめに全員情報画面で、各キャラクタの状態をチェックせよ。このように敬意が高く、向学が70前後というのが理想的状態

ワンポイント講座 4 休日の指導

向学心ある生徒には"無理をさせない"

向学が高い状態になると、ノイローゼになり学力が上がらなくなる。向学が75を超えたあたりが危険ラインだ。向学65以上における補習や、向学70以上の時の電算室やLL教室などを真面目にさせるのは大変危険。無理をさせないで向学を多少下げよう。

真面目にさせると向学が80になり、ノイローゼの危険が。ここは無理をさせない

イベント攻略POINT!

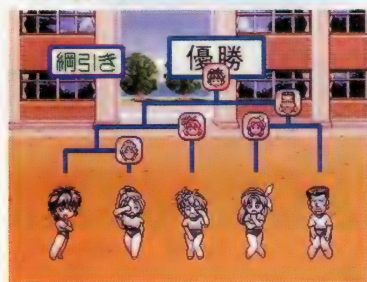
10/9 体育祭

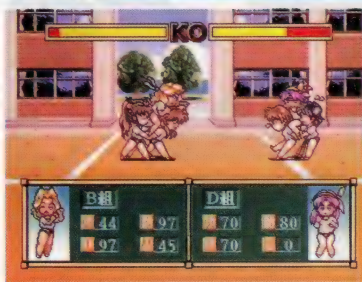
3種目完全制覇への道

最大のイベントである体育祭。なんと3種類もの種目があるのだ。ここはすべての種目に勝利し、評価値を一気に上げるのが得策。全種目ともに、HPと体力がある生徒を中心に戦っていこう。騎馬戦前のお弁当タイムでは、勝利をあおり気合を入れなおすように。

玉入れ 外側に体力派を

体力の高い2人を両端（1番目と4番目）に配置すると、より多くの玉が入るぞ

綱引き トーナメント1回戦の意味

「隙」が高い順に後ろから配置。1回戦から勝ち抜き、多くの評価値を得よう

騎馬戦 HPは残っているか？

前の試合で消耗したHPは回復しない。強い生徒が2人以下なら2回戦からに

11/13 清華祭
11/27 コンサート大会

みんなに好かれているのは誰？

清華祭とコンサート大会は、いずれも文化系イベント。この頃はもう学校をサボるような状態にはなっていないはずなので、万全な体制で成功させたい。注意すべきなのは、なかよし度が他の生徒から一番高い生徒を責任者にすること。責任者を選ぶ前に、5人全員のなかよし度を個人情報画面でキチンとチェックすること。面倒くさがってはダメだぞ。

コンサート大会は休日があるので準備は4日。のべ14人が参加すれば成功する

HINT 冬休み〜3学期にかけての調整が決め手になる

冬休みから3学期にかけては、大きなイベントもなく、最後の追い込みに専念することになる。学力の10段階評価で低いところを中心に授業をおこなうべし。だからといって学力の低い生徒ばかりを指導して、他の生徒を不機嫌にさせないように。また、魅力や好意が95を超えていると、学力があっても進学せずに結婚することが。魅力はなかなか下がりにくいので、早めに手を打っておくこと。「厳しく」授業することも時には必要だ。

特に上げたい学力があったり、好意を下げたいときは「厳しく」授業するのも手

この時期になると、ノイローゼがいよいよ多発しがち。より細かい対応が不可欠

向学が高いと、シンディに自由行動をさせてもこんなに学力が上がるのだ

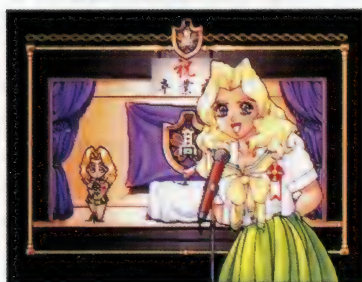
ワンポイント講座 5 個人面談・その2

手放しに褒めて行き過ぎをなだめる

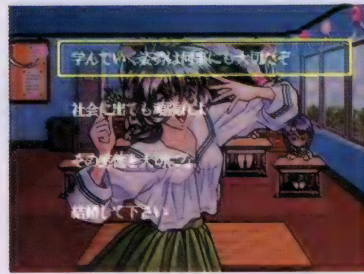
2学期あたりになると、魅力が100の生徒が何人か出てくる。このまま最後まで放っておくと卒業後結婚することがある。魅力を下げるには、個人面談で「魅力を手放しに褒める」のが一番効果的。しかしまたすぐに上がりがちなので油断はしないように。

個人面談で魅力を手放しに褒め、魅力を5下げる。しかしすぐにあがるので注意

HINT 学生生活のラストを飾るビッグイベント・卒業式

さて、3月3日を最後に授業は終了。残るは卒業式だ。まず最初に卒業の言葉をいう生徒を決める。これには成功と失敗の2種があり、敬意、品位、魅力、なかよし度がその成否に影響する。ここまできちんと指導していれば、誰にまかせてもこの大役をこなしてくれるハズ。一番思い入れのある生徒にまかせるのが、感慨も深くていいかも。問題はそのあとの「送る言葉」。どの言葉を選ぶかで、進路が変化することもあるので、慎重に教師としての最後の仕事を果たそう。

卒業式の最初にある卒業の言葉。ここで失敗してヘンなことをいうようじゃダメ

"送る言葉"は大切な思い出

卒業式のクライマックス、送る言葉。教え子ひとりひとりに声をかけていく、思わず涙モノのシーンだが、そう感動にひたってもいられない。どんな言葉をかけるかで、パラメータが変化するのだ。8種類の言葉のうち、ランダムに出る4つから選ぶ。学力や品位が上がるように選択しよう。

大学進学に有利な「学んでいく姿勢は何事にも大切だぞ」が出るかは運しだいだ

送る言葉・効果一覧表

セリフ	パラメータ変動
学んでいく姿勢は何事にも大切だぞ	品位+5　向学+5　学力+5
結婚してください	好意+5　品位+5　魅力+5　向学−5
社会に出てもがんばれよ	敬意+5　品位+5
学校のこと忘れるなよ	敬意+5　品位+5　学力+2
これからもスポーツがんばれよ	体力+5　品位−5　向学−5
あんまり男を誘惑するなよ	品位−5　魅力+5
これからのことはゆっくり考えるといい	敬意−5 品位−10 魅力−5 向学−5 学力−2
その感性を大切にな	好意+5　余裕+10

※注　「学力」、「余裕」はそれぞれ隠しパラメータです。

そして卒業後……

卒業式がすべて終わると、いよいよ、ひとりひとりの卒業後の進路が決まる。いままでの苦労の結果が出てくる瞬間だけに、なんともドキドキものだ。ここで無事全員大学進学となれば、エンディングテロップが流れ、最後のエンディング画面が出たあとに、(好意−敬意)の一番高い生徒から、海外への卒業旅行のお誘いがくる。そして海外旅行へと。もしだめだったらもう1回トライ……だ。

学力、向学、品位、魅力などがほどよくあれば、晴れて大学進学へ。その晴れ姿に思わず今までの苦労がよぎり涙する？

エンディングが終わったあと、卒業旅行があれば、生徒のひとりが旅行に誘ってくる。うおお、その言葉を待っていた！

プリンセスメーカー2

いい父親をめざすか、それとも少々変わった職業につけてみるか。でも、やっぱり究極の夢は父の嫁、かもね

●メーカー名：マイクロキャビン　●問い合わせ：☎0593-51-6482　●価格：7800円

HINT どんな娘に育てたいか？　それによって誕生日を決める

初期状態の娘のパラメータというのは、気にしないようでもなんとなく娘の育成方針に影響を与えるものである。あらかじめどういった娘に育てたいのか決めてから、それに関係するパラメータが高めの子宮を選んだ方がちょっとだけラクができるのだ。

戦士系以外の基本技能が飛び抜けて高いのは、子宮が処女宮の娘。ただ戦士評価に関する技能と体力は非常に低いので、はじめのうちは病気とストレス対策で苦労する可能性は高い。

平均的に育てたい場合、オススメなのは白羊宮。飛び抜けた評価値はないが平均的に高く、そのうえ体力も高めなので病気になりにくくストレスにも強いのだ。

パラメータ名	子宮名	備　　考
戦士評価	白羊宮	戦士評価に関連する技能はもちろん、戦士にはかかせない体力、筋力もかなり高め
魔法評価	天蠍宮	魔法技能、魔力が高い。体力は平均なので、はじめに鍛えてやるといい
社交評価	双児宮	社交評価に関連する技能、特に話術が高い。話術はあげにくいので、重宝する
家事評価	処女宮	戦士系以外の技能はほとんど高めだが、特に家事技能は高い。ただ、体力は乏しい
バランス型	白羊宮	感受性、気だてなどはかなり低いが、平均して高い能力を持つ
体力、筋力	獅子宮	気品もかなり高いのだが、農場のアルバイトで下がってしまうのでもったいないかも
知能	宝瓶宮	知能は高めなのだが、他の魔法系パラメータがぱっとしないのが玉にキズである
気品	処女宮	気品が高く、礼儀作法の技能も高い。社交評価全体では双児宮に惜しくも負けてしまうが
色気	天蠍宮	色気は高いのだが、社交評価と気品が低めなのがネック。舞踏会には向かない
モラル	磨羯宮	モラルが高くて困ることはない。家事評価も高めなので、花嫁を目指すにはいいかも
感受性	双魚宮	感受性、信仰が高い。モラルも高めなので、感受性をあげていくにはいい
信仰	処女宮	戦士系技能もちゃんとのばしてやらないと、聖職者系の職業につかないので注意

HINT 基本はアルバイトと習い事。何はともあれお金が大事

できれば娘を子どもの頃からこき使うなんてことはしたくないものだが、娘を鍛えるためにはとにかくお金が必要なんだからしょうがない。はじめの2年はアルバイト漬けにするくらいの覚悟で、とにかく早めにまとまった金額を稼ごう。それから、今度は習い事でパラメータアップをはかるのだ。うまくやれば、3年目の収穫祭で優勝できるぞ。

STEP1 アルバイト

とにかく、同じアルバイトを何度も続けることが重要だ。慣れれば失敗もなくなるし、賃金も上げてもらえるしね。

戦士、魔法系の娘に育てたければ迷わず農場に通わせよう。ストレスに強くなるためにも将来武者修行に出すためにも、とにかく体力は必要だからだ。ただストレスのたまりも早いので、はじめのうちは農場と教会（モラルが上昇）を繰り返すといい。そのあと墓守がアルバイトで選べるようになるころには、かなり体力・筋力が身に付いているはずだ。こうなったら、今度は墓守をさせよう。ストレスはたまるのだが、墓守のバイトは抗魔力がアップする。また戦士評価が高ければ亡霊騎士のイベントも発生するので、見逃せない。

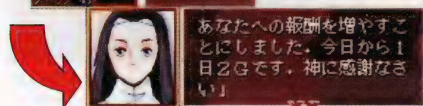
社交系、家事系の娘にしたければ家事手伝い、宿屋をへて習い事で感受性を上げてから料理屋、さらに髪結い、酒場へと進ませるといい。髪結いは賃金がいいし、酒場は唯一話術の技能があがる職場である。ただ家事技能以外は、バイトで伸ばすのは限界がある。

万能系をめざしたければ、戦士、魔法系をある程度鍛えてから社交、家事にまわろう。

墓守のアルバイトの最終日に、こんなふうに亡霊騎士が出現することが。戦士評価は高めに

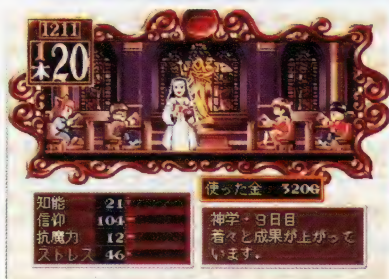
亡霊騎士は魔法に強いので力技でいこう。勝てばお金がもらえるし、負けても何度でも出現する

とにかく働く。失敗しなければ賃金がもらえるし……

何度も同じところで働けば、賃金アップ。これはオイシイ

「あなたへの報酬を増やすことにしました。今日から1日2Gです。神に感謝なさい」

STEP2 習い事

アルバイトと同様、習い事も回数を重ねればレベルアップして、授業料が増えていく。またレベルがあがるとともに上昇効果があがるものもあれば、特定の能力、技能が下がるようになってしまうものもあるのだ。下がってしまった能力、技能はあとでちゃんとフォローしておこう。特に、自然科学がよい例だ。

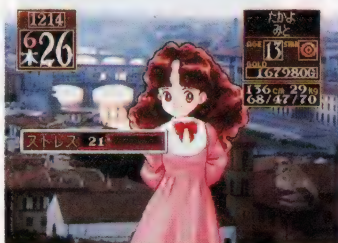
この習い事を頻繁に活用するようになるのは、金銭的な問題でどうしても収穫祭を勝ち抜けるようになってからになる。習い事でしか修得できない技能も多いので、はじめのうちは財布と相談しつつ、ピンポイントで補強していくしかない。また技能はだいたい100を越えると、もう習い事では上昇しなくなる。100に近づいたら、技能を上昇させるアイテムは外して、習い事に行くこと。

途中で授業料が払えなくならないように、計算してスケジュールを組め

HINT 日頃はストレスとの戦いなのだ

アルバイトでも習い事でも、なにかスケジュールをこなせば娘のストレスはたまっていく。ストレスはたまりすぎると病気になったり、非行化してしまったりとロクなことがない。早めに0に戻しておくことが大事だ。

STEP1 休みをあげる

休みをあげれば、ストレスは減少していく。休みには自由行動とバカンスがあって、ストレスの下がり方はおこづかいを与えた自由行動がいちばん大きい。おこづかいをあげなくても、バカンスでのストレス解消より効果が大きいのである。ふだんは、ストレスが50程度たまったらおこづかいを与えない自由行動をスケジュールに入れて、解消しよう。

さて、それではなぜわざわざ金のかかるバカンスがあるのかというと、ストレス解消以外にも付帯効果があるからだ。詳しくは下の表を参照のこと。

金もかからない、いちばん効果的なストレス解消方法が自由行動。非行化時はムダ使いなどをすることも

バカンスのなかでもストレスがたくさん解消できる夏の海。夏は海に通わせて、体重も落とそう

バカンスの効果表

季節	山	海
春	感受性上昇、ストレス減少	ストレス減少（効果少）
夏	感受性上昇、ストレス減少	体重減少、ストレス減少（効果大）
秋	感受性、体重上昇、ストレス減少	ストレス減少（効果少）
冬	感受性上昇、ストレス減少	ストレス減少（効果少）

STEP2 イベントを利用

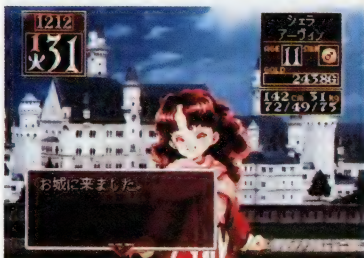
必ず発生するわけないではないが、酷暑、厳寒のイベントが起きたときにちゃんと夏服、冬服を持っていればストレスが少しだけ減少する。また14歳でライバルが登場したとき、武者修行で妖精のお茶会、ダンスパーティを見ればストレス0になるので、覚えておこう。

休みだけではストレスを下げきれず、ちょっとだけ残ってしまったときに有効。やっぱり、月初めは上機嫌な顔をしていてほしいよね

14歳以降の、習い事の終了後に起こることがあるライバル登場。評価が低いと、なかなか出てきてくれないぞ。ストレスが0になるので、10日間トクした気分

HINT 人脈と評価の賢い稼ぎ方、教えます

STEP1 お城での面会

城で面会に成功すれば、人脈が上がる。この人脈は、それぞれ面会する相手に対応した娘のパラメータによって上昇率が変わるのだ。たとえば将軍だったら色気だし、王妃だったら気だて、王様だったら戦士評価が高いほど、人脈も高くなる。ただ、面会に応じてくれる回数はさほど多くないので、パラメータが高くなってから集中的に面会にいくほうがいい。人脈が高ければ安く物が買えるので、本音は早めに上げておきたいところなのだが。

どうせ人脈をあげるなら効率よく。1回の面会で50上がることも

青年武官との面会だけは、人脈に関係ない。1月しか会えないが

STEP2 日常イベント

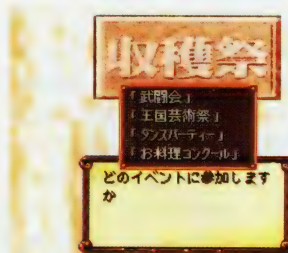
評価値はふだんなかなか上げてはもらえないが、戦士、魔法系であれば評価値を上げるチャンスがある。辻試合で勝つと、戦闘で使った技能の評価が上がるのだ。辻試合を挑まれる程度の評価値になったらこれらの評価値アップは辻試合にまかせ、他を上げておこう。

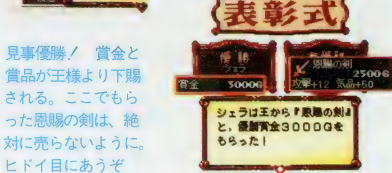
戦士評価はヴァルキュリア、魔法評価はフェイ、社交評価はバイモン、家事評価はドモヴォイが祝福をしてくれる。祝福してくれる回数は4回まで

戦士評価、魔法評価が高くなると発生する武芸者の挑戦。高ければ高いほど、起きやすくなる。勝てば評価は上がるが、挑戦を断ると評価は下がってしまうぞ

感受性が非常に高い、もしくは非行化しているときに起こりやすい困ったイベント、家出。家出されると評価値がどんどん下がっていくので、気をつけよう

STEP3 収穫祭

収穫祭というのは、結果次第では賞金ももらえるし評価も上がるし、で見逃せない。ただはじめの1年目は絶対に出ても仕方がないので、9月は目一杯ストレスをためて、収穫祭は休んでしまうほうがいい。ただライバルが登場している場合、ライバルが出場するものに参加しないと、ストレスがたまるぞ。

武闘会、絵画展、舞踏会、お料理コンクール。どれに参加させる？

たとえば武闘会の場合は、トーナメントで4回戦勝ち抜けばいい。1回戦勝ち抜くごとに懸賞金がもらえる

見事優勝！ 賞金と賞品が王様より下賜される。ここでもらった恩賜の剣は、絶対に売らないように。ヒドイ目にあうぞ

HINT おいしいとこだらけの武者修行を制覇!!

武者修行は、お金とアイテムとイベントの宝庫である。すでに娘が強い状態であれば、バイトをするよりもよほど効率的にお金を稼げるし（もちろん、魔物退治である）、スケジュール立案の邪魔者、ストレスを下げるイベントや、パラメータを上昇させるイベントも起こる。魔物がアイテムを落とす場合もあるし、必ず宝箱も落ちている。また決められた日数より早く帰ってくると（1周した場合に限る）、その日数分だけ、戦士評価か魔法評価、高い方が上昇するのだ。まだ弱い頃は、とにかく逃げまくって日数を稼ぎ、評価を上げるのに利用する、というテもある。

ただこの武者修行で困るのは、どうしても魔物退治をすると因業が溜まることだ。暗黒系をめざす場合以外は、こまめに教会に通うか寄付をして下げておくこと。逮捕されると、評価が落ちてしまうからだ。

キャンプをはると、装備変更をすることができる。そのたびに、キューブが装備を抱えて持ってくるのだ

行商人から買ったユニコーンの角笛を林か東方森林地帯で使うと、ユニコーンに会える。角笛を返そう

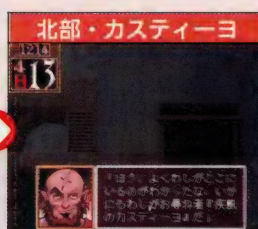
お尋ね者

東部では出口近くの沼から続く地下通路から行ける岩場、南部はラフレシア島、北部は出口近くの建物で登場。東部南部北部の順に会うことができる

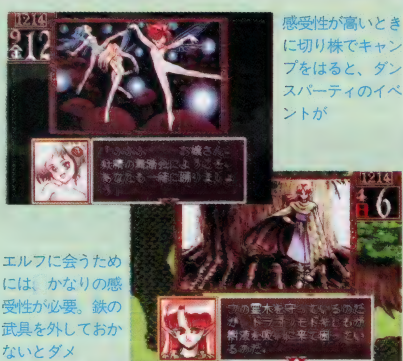
東部・バナザード

南部・バニスター

北部・カスティーヨ

それぞれ見逃さずに戦闘に勝つと、賞金と評価がもれなく手に入るのだ

東部 森林地帯

出現する魔物は弱いが、倒してもなにもくれない魔物が多いので、ここでは戦う意味はない。ここで重要なのは、感受性を上げておくと見ることができる3つのイベントである。南東の木の切り株のあたりで体力が下がるかわりに芸術がアップする妖精のダンスパーティ、石碑のところで料理が上がる妖精のお茶会、エルフの霊木のところでエルフの青年との戦士技能と魔法技能交換の取引に出会うことができる。

感受性が高いときに切り株でキャンプをはると、ダンスパーティのイベントが

エルフに会うためには、かなりの感受性が必要。鉄の武具を外しておかないとダメ

南部 水郷地帯

1回滝から落ちたところにある島で妖精のダンスパーティ、ラフレシア島で妖精のお茶会のイベントが起きる。この妖精のイベントはそこでキャンプをはれば何度でも遭遇できるうえ、なによりもストレスを0にしてくれるので、最後までお世話になるのだ。ただ感受性が高くないと見れないので、ちゃんとあげておくこと。

料理の腕があがる妖精のお茶会、花の上でキャンプをはろう。実は東部の舞踏会より、低い感受性で遭遇できるのだ

西部 砂漠地帯

感受性が高くて精霊の指輪を持っていると、北西の泉で泉の精霊と会うイベントが起きる。指輪を渡せば、1年後に幼精霊が訪ねてくるぞ。また小屋で精霊猫との出会い、洞窟で悪魔との出会いのイベントも起きる。また入り口近くの龍の遺跡で若いドラゴンを倒せば、遺跡中央にいる老ドラゴンに会えるのだ。15歳以上で、色気が高いときに行くと龍のレオタードがもらえる。終盤の金稼ぎはこの西部で。

この老ドラゴンは色気に弱いんである

骸骨、ヘルパイエ、悪魔あたりが金稼ぎにいい

悪魔のペンダントを持っていると、洞窟で……

北部 氷山地帯

北部氷山地帯には、できればいちばん最初にきておきたい。なんでかというと、東方片刃剣が宝箱に入っているからだ。ヴァルキュリアの祝福によってもらえるヴァルキュリアの剣が手にはいるまでは、これの世話になることになる。お金のない初期のうちに、取りにきてしまおう。

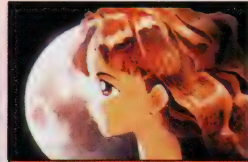
イベントは、猫の目石を持っていれば精霊猫と出会うイベントがイグルーで、起こる。また武神の間で武神と戦うこともできるが、武神は非常に強い。収穫祭の武闘会で優勝できるレベルでは相手にもならないので、勝とうと思ったらかなりの鍛錬が必要になる。武神に勝てば、武神の剣という非常に強い剣を手に入れることができるのだ。

山と山をつなぐ氷の橋から、一ヵ所だけ飛び降りられるところがある。そこに、東方片刃剣が……

HINT せっかくだから、全てのエンディングを見ないとね

就職系統は、いちばん高い評価が戦士評価だったら戦士系、魔法評価だったら魔法系、というふうに評価によって分けられる。この4系統のほかにも、評価の最小値と最大値の差がほとんどなければ万能系、芸術が秀でていれば芸術系、因業が高ければ暗黒系という職業系統もあるぞ。系統の中にそれぞれランクがあるから、そのエンディング数は膨大だ。

普通の場合

因業が高くて戦士評価が低い場合

因業・戦士評価ともに高い場合

こんなビジュアルをバックに、娘が父への手紙を読んでくれる。できれば感謝されたいね

大司教

まず、戦士、魔法、社交、家事のどの評価もまんべんなく成長させていかないといけない。どれかひとつの評価を突出させないようにしよう。それもかなりの評価値を稼いでやらないとダメなのだ。あとは、信仰がモラル、知能よりも高いこと。モラルが高ければ、将来成功する。

王妃

まずは社交評価がかなり高くないとダメ。最低でも、パイモンから誘惑の香水をもらえるくらいには鍛えておこう。そして色気が高すぎないこと。またいくら条件を満たしていても、芸術、知能が高すぎると芸術系になってしまいがちなので注意。気品が高いと将来成功する。

舞踏家

芸術系の職業すべてにいえることだが、すべての技能のなかで芸術の技能がいちばん高いことが第一の条件になる。知能はそこそこでいいので(高すぎるとダメ)、あとは何度も「娘を鍛える」で舞踏の訓練を実行することだ。体力、感受性が高いと、将来大成する。

夜の蝶

暗黒系の花形職業(?)である。最大の条件は、とにかく因業を高くすること。逮捕されないようにしておこう。戦士評価を高くしすぎないよう注意。これ以外にも、気品と色気、話術と気だての技能を高めにしておくことが必要になる。バストのサイズが大きければ将来成功する。

職業	条件	職業	条件
近衛隊長	戦士評価を高めにしておいて、気品がある程度あれば就職できる。モラルは高めにしておくと、将来成功。気品が低いと武芸師範になる	伯爵夫人	社交評価を高めにしておく。色気よりも気品が高いことが重要。気だてがよければ大成する。色気の方が高いと、富豪の妻に
魔法師範	魔法評価をいちばん高くしておく。モラルがそこそこあれば、就職できる。知能が高ければ、将来成功する。モラルが低いと魔道士になる	文官	そこそこでいいので、すべての評価をバランスよく育てる。重要なのが、アルバイトをほとんどしてはいけないこと。モラルが高ければ大成する
王の寵姫	社交評価をいちばん高くしておく。王妃になれるくらい評価が高い場合は、色気の数値もかなり必要になる。気品が高ければ将来成功する	手品師	魔法評価をいちばん高くしておくのだが、評価値は低めでいい。気品がそこそこあることが必要。話術が高いと将来成功する
花嫁修業	家事評価をいちばん高くしておく。評価値が高ければ、守護星に高く評価してもらえる。色気がそこそこあって、体型が細ければ将来成功する	詐欺師	モラルを基本能力の中でゼロに近いくらい低くして、因業を高く。あとは知能と話術を高めるとなれる。だが、悲しいエンディングなのだ
裁判官	最低でも3回目の祝福がもらえる程度に、すべての評価をバランスよくしておく。モラルが知能、信仰よりも高いこと。知能が高ければ大成する	暗黒街のボス	まずは因業と戦士評価を高くしておく。ついでにモラルも下げておこう。気品は高く色気はそこそこに押さえて。戦闘技術が高いと大成する

The Tower

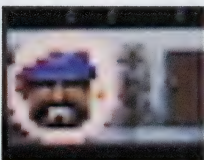
巨大タワーを経営する異色シミュレーションゲームの「ここが知りたい」を徹底解明だよん。これで資金不足の悩みも解消なのである。

●メーカー名：オープンブック　●問い合わせ：☎043-297-6412　●価格：6800円

TIPS 各ユニットの特性を見極めて、ナイスな配置

パソコン版で好評だったタワーがコンシューマ機に移植されるにあたって数々の改良、改変が施されているが、中でも特筆ものなのは立地条件が選べるようになったこと。都市リゾート、商業都市、空港、ビジネス都市の４つから選ぶのだが、それぞれ特色を活かしたビル作りが要求されてくる。４か所ともどちらかというとにぎやかな地帯なので、住宅の静穏さをいかに保つかがポイントになる。もちろん、どの土地でもエレベータの待ち時間と移動距離からくる住人のストレスをいかに小さく保つかが最大のポイントになることに変わりはない。

今回は都市リゾートを例にとり各ユニットを設置する上でのアドバイスを中心にお話ししたい。それぞれのユニットを紹介しているが、エレベータは中でも住人の移動に不可欠な道具で、この配置の善し悪しで住人がすこぶる満足するか、真っ赤なストレス状態になるかが決まってくる。だが、80階で8000人の人口を誇るザ・タワーに仕立てるためには、それ以外の人集めの努力も見逃せない。犯罪や火事対策に必要なのはセコムルームだったりするのだが、数は足りているのに配置が悪いばっかりに泥棒がしょっちゅう侵入するとか、火事が頻発するようではまともな住人は居着いてくれない。

このゲームでは、人口がランク分けの基準になっているが、☆１つから２つにいくには500人、３つへは1000人、４つへは3000人、５つには5000人、そして最後のザ・タワーの称号を得るには8000人の人口が必要である、80階建てで8000人というのは相当効率よく人集めをしなくてはならない。以下のTIPSを参考に各ユニットの性格をきっちりと予習した上で究極のタワーを目指していただきたい。

泥棒が出るとオフィスは使えなくなる。理不尽だが

セコムルームが少ないと火事は延焼するばかりなのだ

① レストラン

最初レストランは７種類設置でき、２つ星になると６種増える。レストラン系は経営者が自分で運営することになっていて、もうかれば利益が得られるし、客が来なければ運営にかかる費用が赤字となってくる。ビルが低層のうちはあまりお金がかからず気楽に入れるラーメン屋やハンバーガーショップなどを作るのが正解。営業時間が長いのも人口確保にはありがたい存在だ。フレンチレストランやステーキハウスなど高級料理店は、ビルが高層になってきたら。設置すべき回数はロビーの上下の階。移動手段は、最初は階段、☆３つからはエスカレータで。エレベータは接続しない方が得策。というのも、外部からやってきた人達に１階から２階への移動だけでエレベータが占領されてしまう可能性があり、そうなると上に住んでいる住人が怒り出すからだ。

レストランアイテム表

名　称	価　格	収容人員	営業時間
ハンバーガーショップ	1000	50人	10:00〜20:00
ラーメン屋	1000	40	10:00〜21:00
アイスクリームショップ	1000	40	10:00〜20:00
そば屋	1000	30	10:00〜20:00
カフェ	1000	30	10:00〜20:00
ファミリーレストラン	1500	40	8:00〜21:00
焼肉屋	1500	30	11:00〜23:00
メキシカン料理店	1500	25	17:00〜23:00
フランス料理店	2000	25	17:00〜23:00
チャイニーズレストラン	2000	30	17:00〜23:00
すし屋	2000	25	17:00〜23:00
ステーキハウス	2000	50	17:00〜20:00
パブ	2000	25	17:00〜23:00

それに対し、エスカレータは待ち時間がないので住人は５階まで乗り継げるのだ。つまりロビーの上下６フロアをすべてエスカレータでつないでも住人は乗り継いでくれるというわけ。☆２つ以上になったらサービスエレベータを作ってレストランと１階、あるいは☆３つ以上ではごみ処理場とつなぐ必要あり。

② オフィス

定期収入ということを考えるとオフィスは重要な財源。タワーでは平日２日に休日１日で１期が終わるのだが、１期ごとに家賃が入るからだ。出ていかない限り、標準で１戸100万円の収入が保証されるのだ。しかも400万円と設置費用も少なくて済む。思いっきり儲かるが、１回限りの収入しかもたらさない分譲住宅とは180度性質が違う。だが、もちろんいいことばかりではない。当然といえば当然なのだが、出社時間、昼食時間、帰宅時間などが重なりエレベータラッシュを引き起こすのである。エレベータは多めに配置する必要がある。泥棒に狙われやすいので、☆２つからはセコムルームを配置するように。

③ スイートルーム

パソコン版ではシングルルーム、ツインルーム、スイートルームの３種があり、それぞれサイズが違っていたのだが、コンシューマ版ではツインとスイートしかなく、サイズも同じだから、作るなら☆３つまで待ってスイートをたくさん作りたい。１泊60万円という収入はおいしすぎる。もちろん、維持するにはメンテナンスルームを配置し、各フロアをサービスエレベータでつなぎ、さらに地下のごみ処理場までつないでやらないといけない。さらにスイートの客は車で来るので地下駐車場も必要になってくる。だが、そうした努力も100部屋で6000万円の収入を考えると十分割に合う。

④ メンテナンスルーム

スイートルームの項目でも紹介したが、ホテルを運営するには不可欠なユニット。メンテナンスルームには6人のメイドさんがいて、客がチェックアウトした後、部屋のベッドメイクを行う。6人のメイドさんでどれだけの部屋をきちんと掃除することができるのか？時間があったら、メンテナンスルームひとつで少しずつ客室を増やしていってゴキブリが出るまで試してみてほしい。私の実験では18部屋程度はいけそうと見た。もちろん、数フロアにまたがるときはサービスエレベータを通し、最終的にはごみ処理場までたどり着けるようにしなくてはならない。メイドさんが地下までごみを捨てにいく光景に心なごむときもある。

⑤ イベントホール

イベントホールは☆3つで作れる大規模なユニット。2フロアぶち抜きで、サイズもでかいが値段もビッグで5000万円。だが、最後の段階では人口8000人を確保するためにどうしても必要なユニットである。入り口に近い2～3階に設置してもいいが高層のホテルの下、あるいは上のロビー付近が狙い目。一度に100人からの人々が集まるのでいくつも設置する場合は、特大エレベータからすぐにエスカレータに乗り継げるポイントがおすすめだ。8つまでは作れるが、むやみにたくさん作っても閑古鳥が鳴くだけだ。
作るとすれば、高層階のロビー上階に横にいくつも並べて、いざとなればブチ抜きで宴会ができるくらいにしたいところ。

⑥ ふな着き場

このアイテムは、都市リゾートだけで作れる施設。空港ではモノレール、残りの2ポイントでは地下鉄の駅が作れるようになっている。どれも性質としては外からの客が大量に入ってくるという意味。☆4つで作れる。なぜか地下1階に作るようになっている。周囲に、飲食店などを配置するには難しいロケーションである。地下鉄ならば、地下6階に作って、その上に大地下街を建設することもできるのだが。だが、船で訪れた人々が快適にタワー内の施設を使えるようにしてあげよう。地下鉄は☆4つにならないと作れない。空港で作れるモノレール駅は地上階に設置する。これも☆4つで作れるようになる。にぎわいそうだが騒音が気になるところ。

⑦ ゴミ回収場

ゴミ回収場は3つで作れる、というよりも☆が3つになったらすぐに作らないといけないアイテム。5000万円と高額で、1銭の金も生まないが必要不可欠なアイテムである。パソコン版では、作ってさえおけば勝手にごみを捨ててくれたのだが、コンシューマ版ではサービスエレベータでごみの出所、つまりホテルやレストランとつながなくては意味がない。つなぐときには必ず2フロア分ある回収場の下辺のフロアまで延ばそう。地下商店街の邪魔にならないように地下なるべく深いところに設置したい。高層化すれば複数個必要だ。これを作らなかったり、うまくサービスエレベータで繋がらないとレストランがごみだらけになる。

⑧ いりょう室

これは☆3つで作れるようになるアイテム。設置費は5000万円。高いが、作らないと住人の不満が募り、出ていかれてしまうので要注意。1フロア分のアイテムとしてはかなり設置面積もくうのでどこに作るか悩むところ。タワー内の住人のだれもがアクセスできるところでないとまずいので、最初はロビー上の2階か3階のレストランをつぶしてでも作るしかない。しかしひとつ作ったからといって安心はできない。冬になってかぜが蔓延したりしてきたら増設を検討すべきだろう。医療室はプレイヤーが巨額の投資をして建てるにもかかわらず、医療費はもらえない。金にならないアイテムである。ちょっと理不尽なような気もするのだが。

⑨ セコムルーム

セコムからスポンサーフィーをもらっているのだろうか。綜合警備保障の社員とその家族はこのソフトをプレイしないだろう。あ、ちょっとマニアックな突っ込みで失礼！　警備は最重要ポイント。火事や泥棒の予防、撃退に効果があるし、テロリストからの脅迫にも自信で応対できる。セコムルームを少ししか作っていないと、火事では高層消化隊に、脅迫にはテロリストに5000万円払わなくてはならない。5フロアにひとつ作れれば理想だが、そこまでいかなくても10フロアにひとつくらいは作っておきたい。爆弾発見や、火事消化などで見せる彼らの活躍には本当に胸躍るものがある。セコムは長嶋さんのCMもタワービジョンで見ることができる。

⑩ ショップ

レストランなどと違い、オフィスのように店舗のスペースを貸すアイテムである。だから、人が集まるようなところに設置しないと、いつまでもシャッターが降りたままということも。店舗を設置して条件を満たしていれば、しばらくしてお店が入る。お店の種類は書店、メンズショップ、郵便局、ヘアサロンなど11種類。何ができるかはお楽しみといったところ。設置には1000万円、収容人員は30人とかなり多いので人口政策にも活用したい。家賃も入るし、昼間の人口も増えるしでいいことづくめだが、おいしい場所を提供しなくてはならない。何度プレイしても店舗がすべてうまく機能しているのを見たことがない。腕の見せどころともいえる。

⑪ エスカレーター(階段)

冒頭にも書いたが、このエスカレータと階段はレストラン、ショップ、映画館などへのアクセスには不可欠なアイテムである。なんといっても、あの不満だらけの住人達が6つまで乗り継いでくれるのである。階段だとその分のストレスは溜まるようだが、エスカレータなら、それも少ない。エレベータの過剰利用を避けるためにもできれば多用したいところ。エレベータと設置場所を競合することになるが250万円と価格も手頃なのでいくらでも付け替えることも可能。階段も☆3つになったらすぐエスカレータ化すること。

⑫ エレベータ(特大エレベータ・サービスエレベータ)

このゲームの「つぼ」ともいえる最重要なアイテム。とにかく住人はエレベータ待ちが大嫌い。オフィスのところでも書いたが、オフィスではエレベータを使う時間が集中するので、人口以上のエレベータの配置が必要になってくる。あるいは、マニュアルにあるようなゾーン方式などによる対処が必要になってくる。つまり15階以内でも7階までのエレベータと、8階以上とを分けるとか。とにかく他の設備が整っているのにオフィスが空になっていくのはエレベータの待ち時間によるいらいらが原因になっていると見た方がいい。エレベータの設定も積極的に活用したい。時間帯ごとによる下り急行とか上り急行の設定や、待ち時間が長くなりがちな階を待機階にするなど、いろいろと実験してみて最も効率のいい運行を目指そう。増やせばいいかというとそうでもなくて逆に住宅などではエレベータのそばはうるさいなど文句をいう奴等がいる。困ったモンだ。サービスエレベータは最上階まで延ばせる。高層化したら特大エレベータとの乗り継ぎをうまくしてあげなくてはならない。住人達はエレベータは1回しか乗り継がないからだ。特にツインタワーではフロア間の繋がりをよく確認すること。

エレベータ。30階しか延ばせない

特大エレベータ。80階まで延ばせる

サービスエレベータ。80階までいく

⑬ パーキングエントランス

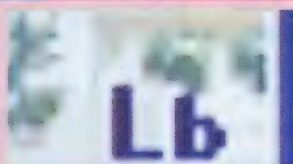
右のパーキングを設置するためにはなくてはならないアイテム。地下に追加できるが、最初は地下1階でなくてはダメ。理屈で考えれば当然といえば当然だが。もちろん最初のエントランスさえ地下1階にあればOKで、後は地下に延ばしていける。ここで問題になるのが、地下街とのかねあい。パーキングは必要だが、地下街も立派なのを作りたい。限られた敷地内に作るのだから抜本的な解決策はないが、とにかくパーキングエントランスは右端か左端に置いて、地下鉄を正反対の位置に置くしかないだろう。

⑭ パーキング

パーキングはこの左のパーキングエントランスに繋げて初めて機能するようになる。☆が3つになるとオフィスの住人から駐車場がほしいと催促がくる。また、ホテルのスイートルームの客は必ず車で来るので、宿泊客1組にひとつのパーキングが必要になる。パーキングは3つで1セット。さて、パーキングから上の階までの足を確保しなくてはならないが、エスカレータを使う手もあるが、ここは特大エレベータが便利だ。地上では15階おきにしか止まらない特大も地下は各階に止まるからだ。エスカレータもつけてあれば文句はない。

⑮ 住　宅

タワーで最も重要なアイテムのひとつといえるのが住宅だ。とにかく前半ではお金がないので800万円で作れて1500万円で売れる分譲住宅は金の成る木ともいえそう。エレベータは使う時間がそう集中していないので台数はさほど必要ないが、エレベータまでの距離には敏感だ。不満があると出ていかれて、分譲代金1500万円は強制的に支払わされるので、ごそっと出ていかれると立ち直れないほどの負債を負うことになる。大ショック！　ということにならないように、住人の意見には常に耳を傾けていたい。特に騒音には敏感だ。要注意。

⑯ ロビー

1階、15階、30階、45階、60階、75階にのみ設置できる特殊なアイテム。これはちょうど特大エレベータの地上での停止階と同じ。つまり、ロビーはエレベータの乗り継ぎのためにはなくてはならないアイテムなのだ。15階以上ではロビー以外も作れるが、後々のことを考えて必ずロビーにしておいた方がいいだろう。コンシューマ版では、ツインタワーが作れるようになっており、ふたつのタワーをつなぐスカイロビーも作れる。ロビーがきちんとつながっていないと人の移動が制限される。エレベータの陰など要注意だ。

⑰ 映画館

映画館は☆が3つになったら作れるアイテムで、設置費が5000万円。高いが、人集めにも、興行収入の上でも、さらにはレストランなどに人が流れるという意味でも重要なアイテム。映画は何期も続けていると飽きられて、人がほとんど入らなくなる。こうなったら、映画をかけ替えるしかないが、3DO版では新作2本、名画17本が用意されている。他機種では12本くらいしかないものがあるので3DOユーザーは喜んでいい。映画のかけ替えにはもちろんお金がかかり、新作は3000万円、名画は1500万円になっている。常に観客数には目を光らせよう。

⑱ タワービジョン

コンシューマ版のとっておきのスペックがこれ。タワーの外観を見るモードがついているのだが、ここにタワービジョンという巨大なスクリーンをつけることができる。そこにコカコーラや、日本公共広告機構のCMを流すことができるのだ。
設置費は3000万円。お金さえたまれば☆ひとつでも作ることができる。おまけに300万円のスポンサーフィーがもらえる。コマーシャルはシネパックで流れる。テレビで見ているのと同じだが、こういうのを見ると「マルチメディアやなー」という感慨に襲われるのだ。

飯田譲治ナイトメアインタラクティブ
ムーンクレイドル／異形の花嫁

飯田譲治演出のサイキック・インタラクティブ・ムービー。今回は、俯瞰型ゲーム画面を中心に、攻略のやまばでもある、ステージ5までに挑戦する。

●メーカー名：パック・イン・ビデオ　●問い合わせ：☎03-3796-6812　●価格：7800円

HINT　Level5が成否の分かれ目!!

『Xーファイル』というドラマが高視聴率をあげているらしいけど観てます？　このドラマにかぎらず、今、世間では超常現象や異常犯罪をテーマにしたものが人気ジャンルとしてヒットしているわけなんだけど、この『ムーンクレイドル／異形の花嫁』も、そんなオカルトティックなホラーサスペンスドラマ。自分がストーリーに参加することによって結末が分岐していくというインタラクティブ・ムービーということもあって、謎が深まれば深まるほどグイグイと物語に引き込まれてしまう。ラストに待ち受ける、脳天直撃！　のエンディングまで複雑に絡み合う伏線の張り方など、ゲームの枠を越え、飯田譲治の代表作のひとつとして他のメディアでも十分通用するエンタテインメント性を持ち合わせている。今回は、前号の紹介記事の続きであるレベル２から、全８ステージあるストーリーのうち物語の結末を大きく左右するレベル５までの謎解きと攻略を根来とともに繙いていく。

こんな辰吾が!!

不精髭がイカス鶴見辰吾の思わず目がテン！になる、おどけた演技。成長した彼の姿に金八先生も感無量だ

Level2　疑惑
事件のカギを握る謎の医師、仁科の顔は、こう拝め！

レベル２までの展開をさらっとおさらい。浅井観月という失踪した女性の捜索を依頼された探偵の根来は、捜索中に２つの同じケースの失踪事件に出合う。これらの事件に共通するのは、失踪した３人の女性が、皆、星に関心をよせ、如月市の病院に入院した形跡があるということ。その謎を解くため如月市へ、というのがレベル２までの入口。まず、レベル２ではキーとなる病院を散策することからスタート。患者としての３人のデータを得るため院長に会おうとするが、院長室へは警備員が道を塞いでいるという、いかにもここに秘密が！　というムード。受付でも、当然、取り次いでもらえない。ここのポイントは自販機が大きなカギ。一通り、フロア内の人々と会話をかわした後、自販機の前に来るとUseボタンの選択肢に「自販機」という項目が追加されており、自販機を故障にみせかけ、警備員の関心をひくことができる。その隙に潜入し、院長とご対面という寸法だ。

とりあえず、登場するすべての人物に話しかけるよう心掛ける。思わぬヒントが

院長室には、尋常じゃない警備が。怪しい……

Useボタンで自販機を揺する根来。数回、繰り返す

院長には、手帳を使って警察だと身分を偽る。目論見どうりに入室することに成功

失踪した二人のカルテに共通するのは、担当医が仁科ということ。根来の目が光る

事件の核となる仁科の姿が。演じるは、心霊研究家にしてロッカーの池田貴族

Level3　触発
秘密のデータ管理室には、こう侵入せよ！

失踪した患者のデータを手に入れるため、深夜の病院へ。しかし、入口へと続く駐車場には、２人の警備員が巡回している。侵入しようにも、警備員に捕まることは必至だ。そこで発想の転換。侵入せずに、車の陰を利用

警備員の死角になるよう、手前の車をグルグルと旋回

渡りに船の救急車。根来にとっては、急患もエンジェル

し、ひたすら警備員の眼から逃れることに専念する。すると数分後に急患を乗せた救急車が到着、その隙をみて侵入に成功する根来の姿が。電子ロックされたデータ管理室に忍び込んだら、まず、端末を起動する。肝心の患者データを見るには5色のフロッピーが必要。ここの攻略はPOINTその2を参照。ついに少女達の改ざんされたデータを発見。しかし、背後に見回りの警備員の足音が…。

データ管理室

こうして乗り切れ

端末を起動させることにより部屋の灯もともる。棚にある5色のディスクを入手

迫り来る警備員の足音　白衣着用の変装といえば……

POINTその1　電子キーの番号は？

⑥⑤③①

データ管理室には電子キーが。耳をダンボにしてプッシュ音を聞き分ける

POINTその2　5つの色が意味するものは？

霧越病院の各フロアの透視図。各フロアの色の順序はメモしておくこと

5色のディスクを色分けされたフロアの順番に入れると、ロックが解除される

Level4　驚愕

隠れ家に待ち受ける、戦慄の真実とついに直面！

仁科の家を訪れる根来と多賀。そこには、壁一面を埋め尽くす月の写真が。そのなかの一枚に意味深長な印を発見。この印が、仁科の隠れ家への道しるべとなる。隠れ家に辿り着いた二人は早速、捜査を開始する。部屋には机やテーブルの下など、5か所に隠しボタンがあるのだが、5色というのがミソ。このボタンが地下通路の扉を開くカギ。地下通路に進む前に、ここで懐中電灯を手に入れておくことが必須となる。迷路となっている地下通路を運良く通り抜けると、目を疑うような秘密の部屋に出くわすことに。そこで、ついに根来は仁科と霧越病院に隠された身の毛もよだつ悪魔の計画の片鱗を掴むのである。

POINTその1　道は星に聞け！

事件の重要なキーとなる星。月の写真が意味するのは

地図上に、この星型の図形と同じものが

見つけ出した隠れ家は、病院で患者が幽霊をみたといっていた場所。では、壁に消える人影とは…

POINTその2　迷わず、地下迷路を進むには

デストロンの怪人製造基地？　と見間違う、秘密の隠し部屋。そこで根来と多賀は仁科たちの正体を知る

Level5　標的

月に秘められた謎を解き、グッドエンディングを目指せ！

根来は病院のデータで目にした、次に誘拐されると思われる3人に、恋人の高木紀子と共に会いにいく。この3人を説得して協力してもらえるかどうかでストーリーが大きく分岐するので、肝を据えてのぞもう。しかし、この3人娘の首を縦に振らせるのは、結構、骨が折れる。一人でも断られると今までの努力が水の泡なので、攻略の前に紀子の部屋で、ここまでのデータをセーブしよう。まず比較的楽な長瀬愛子から攻めてみる。彼女の出す質問に3つ正解すればOK。ここはムービーを注意してチェック。東彩美、陣内晶の2人は難関。選択式の会話のなかで説き伏せるわけだが、晶に至っては最初から喧嘩腰とくる。彩美はタイミングを見計らいTakeボタンを使用。はなから怒り顔の晶も話を長引かせると根負けするケースがある。一回でクリアしたキミはドンファンとして優雅な人生が送れることうけあいだ。

イリーナの助言どおり、ブチュ～

POINT　3人の少女達との接触が、根来とキミの運命を決める!!

長瀬愛子

ムービー出だしての根来と彼女の同級生との会話に、要注意

東彩美

顔色を読み取り、不安そうな表情をみせたら、強引に手をとってGO！

陣内晶

ヤンキー言葉でビシバシ苛めてくれる彼女。根気よく口説き落とせ

こんな辰吾に会いたい!!

エンディングはストーリー中のプレイヤーの行動によって5つのパターンが用意されている。情報・行動・観察・交渉・思考の5つの観点から点数化される。これらのポイントをクリアして辰吾の祝杯を受けてくれ。

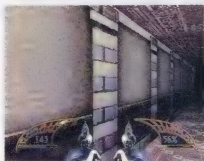
閉ざされた館

思わずその世界観に引きずりこまれてしまう、美しいグラフィックと魅力あるBGMを持つ『閉ざされた館』。中盤までの仕掛の攻略と重要なアイテムを紹介。

●メーカー名：スタジオ3DO　●問い合わせ：☎03-5489-3266　●価格：6800円

HINT 館へ入る前に、基本をしっかり覚えよう

孤島にそびえる、時間の止まった洋館。そこで起きた事件と謎を解くために、館へ挑戦する。基本は、敵を倒し、アイテムを見つけ、館の謎を次々に解いていくことだ。

まず、プレイヤーが降り立つところは、館へとつながる迷路のような庭。ここですべきことは、館へ入るための招待状を入手すること。これがないと、執事のロバートの幽霊が入館を許してくれない。招待状は、迷路の中を徘徊しているゾンビ猟師が持っているので、ブッ殺して奪う。また、リボルバーが１丁、迷路の奥に置いてあるので、これを取れば、２丁同時に撃つことが可能になる。

これが２丁同時持ち。ただし、あまり使えるとはいい難い

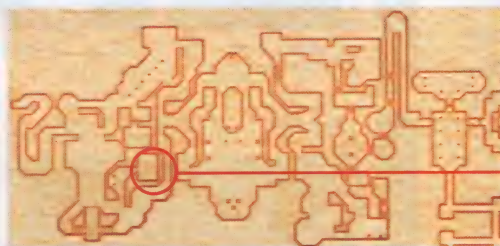
招待状。死体から奪うというのは、なんか気がひけるが

基本アイテム

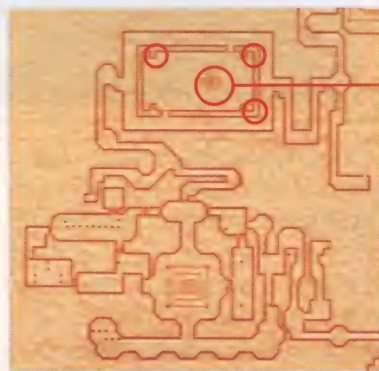
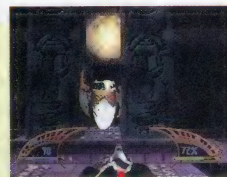
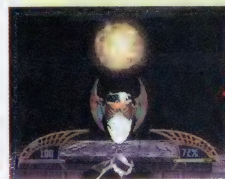
基本アイテム
緑のライフ　体力を30%回復する。場所に固定されて出てくるアイテムで、敵を倒しても出現することはない
青のライフ　体力を10%回復する。敵を倒した時に出現することがある。放っておくと紫のライフに変質する
紫のライフ　体力を５%回復する。敵を倒した後に現れたり、青のライフが時間劣化するとこうなる
赤のライフ　体力を20%減少させる。敵を倒した後に現れたり、紫のライフが時間劣化して出る場合もある

HINT MAP 中盤までの、鍵と宝石の位置をマップと共に紹介

最初の鍵のありか

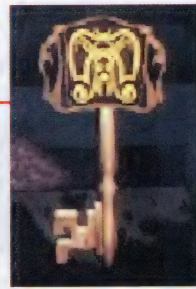
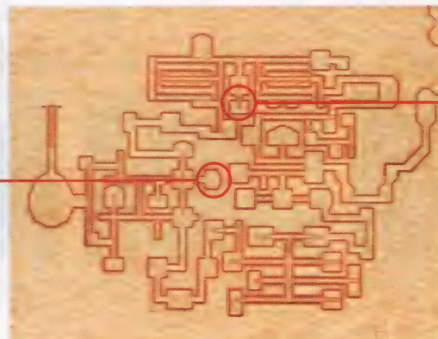
館に入っても、ドアは１か所以外は全部閉まっていて、進める場所は、この１か所だけ。最初の鍵は、右に示すマップにあるように、部屋の中に隠されている。この部屋に行くための細い通路に、赤のライフが３つ連なってあるので注意しよう。

この鍵は後に地下で使うことになるので、必ず取っておこう

柱のスカラベの印

隠し扉が廊下にあると気付いて、入っていくと道がふたまたに別れている。これを左に進むと広間があり、この領域の中央右よりに、柱に囲まれた白い翼の壺がある。取りかたは、右の写真を参照してほしい。このまま先に進もうとしても、扉に鍵がかかっていて進めない。先ほどのふたまたまで戻って、もう１つのルートに行くと、階段形のピラミッドのようなものが奥の部屋の中央にあり、さらにそれの中央に行くと地下に落ちてしまう。

柱は、マップ上の丸で囲まれた3つの領域にあるスカラベのスイッチを入れることにより、消える。

下水道の迷宮の奥

落ちた先は下水路。すぐ目の前に火炎放射器があるので忘れずに取ること。水路にうごめく正体不明の不定形生物を倒すには、これが最も効果的なのである。

マップの左側に卵型のドームのようなところがあるが、この場所から、館へ来るために通ったあの迷路のような庭に出ることができる。青の鍵を取り忘れた場合は、ここから外へ出るのがいいだろう。

青い翼の壺。敵の目に自分を不可視にする効果がある

こまめに探索しないと、重要なものを見逃す可能性がある

ワイン樽のしかけ

下水路を抜けると、ワインセラーがある。そこかしこの壁に、ボトルのワインや、壁をうめ尽くすほどの大きな樽がある。この樽、ただの樽としか思えないのだが、実はスイッチが隠されていたりするのもあり、見逃してはいけないものなのである。

進んでいくと、1段下がった場所があり、ここから下に降りると再び上には戻れない。降りた場所とは反対側の1段上になった場所に、鍵が見えるのだけど、そのままでは届かない。では、どうするかというと、足元を見ると分かるのだが、橋を渡すように四角い跡が続いている。実はこれ、樽に隠されたスイッチを起動することにより上下する柱なのである。これを利用すれば、鍵を取ることも、もと来た道に戻ることもできる。詳しくは右のカコミを参照してほしい。

さらに進むと、碁盤目のような柱の続く場所に出るのだが、ここは通り抜けができそうでできない。いつまでたっても同じところにいるだけで全く進めないのである。特に仕掛けがあるわけではないので無視して構わない。

白い翼の壺。行き止まりになっている通路の奥にある

ピンクの翼の壺。進行方向のマップの一部を先に表示する効果がある

●鍵の取り方

スイッチは、マップ上の四角で囲まれた場所にある。起動の方法は、以下の写真を参照して欲しい。

降りてきた場所以外にあるスイッチを入れておく

石の上に乗り、斜めを向いてスイッチを入れる

最後のスイッチを入れ、橋をつなぎ、鍵を取る

ワープポイントの法則

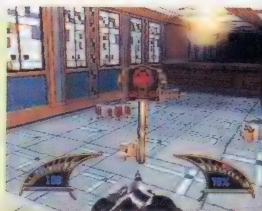
ワインセラーを抜けると調理場の領域へと入る。ここでの重要な点となるのが、ワープポイントである。調理場は、キッチン台で囲われていて、通りぬけできなくなっている場所が多数ある。先に進むためには、ワープポイントを利用しなければならない。また、赤の鍵がこの場所にあるのだが、これもワープポイントを利用しないと取ることができないのである。

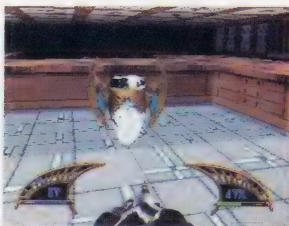
ということで、マップ上にワープポイントとその相関関係を示した。A～Eの点があるが、それぞれは独立したポイントである。つまり、Aならもう一方のAの場所に飛ぶ、Bならもう一方のBの場所に、という具合に対になっているのである。これを利用すれば、迅速に移動できるので、使わなければ損というもの。また、ここでは黄緑の羽の壺がある。

さて、鍵をとると調理場の上方からの出口に飛ばされる。このまま行こうと思ってもドアにはやはり鍵がかかっている。動けるのは、マップの下方、倉庫だけ。ここで取れるのは、青紫の鍵と緑の羽の壺。羽の壺の前にワープポイントがあるので、取ったと思っても飛ばされていることがある。気をつけよう。

さて、ここを抜け、時計のある舞踏室を抜けると、ようやく元のフロアに戻ることができる。鍵も沢山持っているので、今まで行けなかったところも、行けるようになっているはずだ。とりあえずここまでで中盤あたり。後半も、がんばって解いていってほしい。

円形状に少し明るくなっている部分がワープポイントである。気をつけていないと見落としてしまう

台によって囲まれ、閉じた場所にこの鍵はある。ワープポイントBを使うことでのみ、取ることが出来る。

この鍵は、マップ下方にある倉庫へ入るために必要な鍵だ

黄緑の翼の壺。この壺は、プレイヤーを無敵にする能力がある

白い翼の壺。他の色の壺の能力を復元する能力を持つ

紫の鍵と緑の翼の壺。緑の壺を取ると体力の上限が200%になる

パズルボブル

やりだしたらやめられない、放っておけば朝まで続けちゃいそうだよね。でもどうせとことんまでやるなら、究極をめざしてみましょうよ。

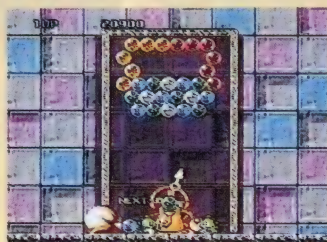
●メーカー名：マイクロキャビン　●問い合わせ：☎0593-51-6482　●価格：6800円

HINT すべてのモードに共通する基本テクニックを身につけよう

ここで紹介する3つのテクニックは、「ひとりで遊ぼう」「対戦で勝負だ!!」「記録にチャレンジ」のどれででもおさえておかないとクリアできないものだ。「ひとりで遊ぼう」では、この必要なテクニックを順番に使って覚えていくようになっているので、はじめはここで練習してみるのもいいかもね。

たとえばこういった形の場合、どこを狙えばいいか？「す」の字の横棒の下の、ひとつしかないつなぎ目を狙うのだ

HOP すきまに入れる

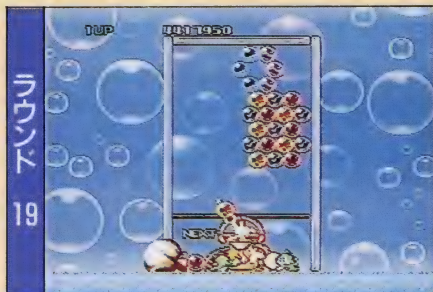
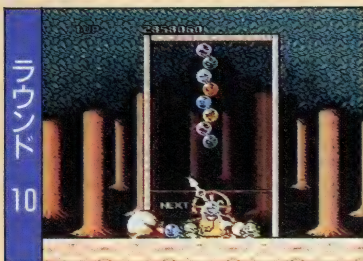
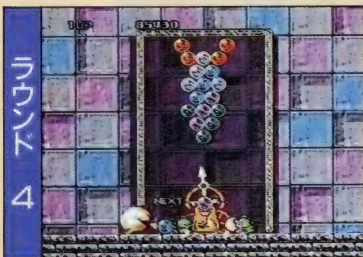
バブルとバブルのすきまに、うまくバブルを入れられるようになろう。特に壁際のすきまには2種類あって、絶対に入らないすきまにバブルを入れようとしてもダメだ。ただすきまに入れ損なうと、それ以降のバブルの配置に狂いが生じる。無理してすきまを狙わないようにしておこう。

赤と黄色のバブルを、うまく壁際のすきまに入れよう。他のバブルは邪魔にならないように配置せよ

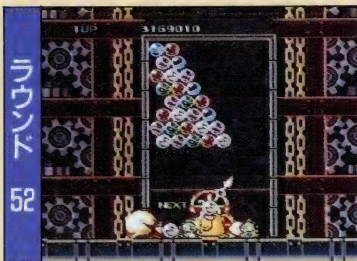
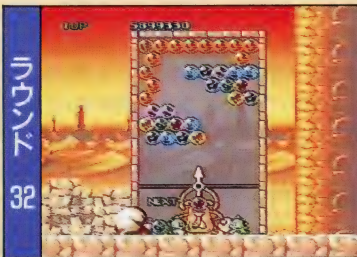
ここのすきまには、バブルを入れることができる。ただうまく狙わないと、右下のバブルにひっかかってしまうぞ

このすきまには、バブルは入らない。このすきまを使ってまとめ落としはできないので、考えて配置すること

STEP 壁を使って反射させる

まっすぐ発射しても絶対に狙ったところに入らない軌道、というものがある。たとえば狙っている色のバブルのすぐ下に別のバブルがあって、どうしてもそれにぶつかってしまう、といった場合だ。はじめからいろいろな形にバブルが配置されている、「ひとりで遊ぼう」のモードでは特にそれが多くて、ふつうにやっていたらまず間に合わず、ゲームオーバーということもよくあるのだ。

そこで役に立つのが、壁を使った反射である。バブルを壁に向かって発射すると、跳ね返してくれるのだ。反射の原理はいわゆる科学や物理で習ったものといっしょで、入射角と反射角は等しくなっている。このパズルボブルの場合、時間制限があるのでいちいち入射角、反射角の計測なんかはしていられないが、「ひとりで遊ぼう」のガイドラインが出ているときに、どんなものか試してみるといい。はじめのうちは、どうしても狙った方に飛んでくれずに、あさっての方向へ飛んでいってしまうものだが、慣れるとフィーリングでできるようになる。特にすきまにバブルを入れたい場合は、まっすぐ撃つより反射させた方が狙いやすい、というメリットがあるぞ。またサンダーバブルにぶつけるとき、方向舵の向きを逆にしたいときにも役立つ。

ウォーターバブルを使って、付け根のバブルを全部同じ色に変えよう。反射で、一番上のウォーターバブルを狙うのだ

オレンジの2つずつつながったバブルに、反射でオレンジを当てるのだ

天井にくっついているバブルを落とせ。横の邪魔が少ないので、反射もラク

反射でオレンジを狙う。反射させる軌道上にバブルを配置しないように

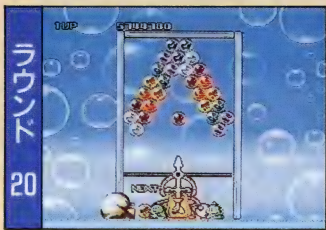
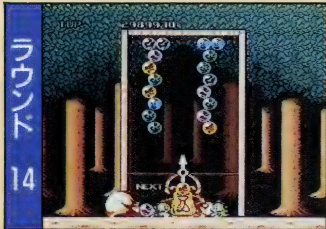
ウォーターバブルに、反射バブルをぶつけると、まとめて落としやすいのだ

JUMP まとめて落とす

すきま狙い、反射撃ちをマスターすれば、即断でまとめ落としができるようになる。ぷよぷよでは連鎖がすべてだけど、パズルボブルは、まとめ落としがすべて。ボーナスポイントはたくさんもらえるし、フィールドにはいっぺんに空きができるしね。

ラウンド14

ラウンド20

反射させる必要もなく、天井にくっついたバブルを狙えばOK。まずはこれに気づくことが大事

まずは右か左の固まりを消して、それから天井とのつなぎ目を消す。運にもよるが、高得点コースだ

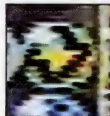
これだけバブルがあっても、白→緑→黄→オレンジの順にまとめて落とせばだいぶ空きができる。まとめ落としの連鎖は偶然に近いけど、まずはその偶然に気がつかないとね。

HINT パズルボブルの楽しみ方、あなたはどれをきわめる？

ひとりで遊ぼうかな

いわゆるパズルモードであるこの「ひとりで遊ぼう」は、まずはいちばん効果的な解法を見つけることが重要だ。なにも考えずにやっていると、あせるばかりかせっかくクリアできてもクリアボーナスがもらえないハメになる。できることなら、すべてのラウンドでボーナス3万点とかとっていきたいものだ。そしてねらいは、やっぱり「100面ノーコンティニュー！」だろう。やるとなると、これはもう集中力との勝負だね。

ファイアーバブル

バブルを当てると破裂して、まわりのバブルを消してくれる。使い方を間違えると、ドツボにはまるので注意

サンダーバブル

方向舵の向きと反対方向に稲妻が走って、バブルが消える。バブルがたまっている方向に飛ぶように調整すること

ウォーターバブル

水が流れたところのバブルの色を、当てたバブルの色に変えてくれる。まとめ落としの立役者だ

記録にチャレンジ

漫然と「3つずつつなげて消していく」をやっていると、けっこうすぐにダメになってしまうのがこの「記録にチャレンジ」だ。別にお邪魔バブルが出てくるわけでもないのだが、バブルを10個発射するごとに、天井側から1列ずつバブルが増えてくる。最低でも、10個発射する間に8個は消さないと、増える一方なのだ。まとめ消しの練習にもってこいなモードだが、どうせならバブルを1000個くらい消してみよう。ただ、このレベルまで持っていくのは難しいぞ。

対戦で勝負だ!!

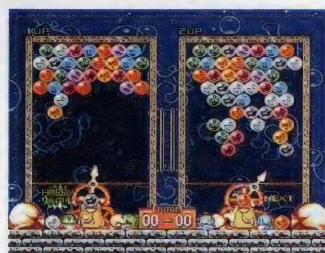
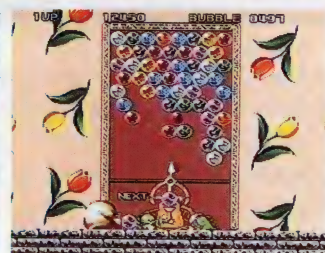
コンピュータ対戦の場合、相手のスピードが遅いことを利用しよう。最強の「すかる」でも、人間同士の対戦よりスローペースになる。相手がもたもたしているうちに、たくさんのバブルを送り込んでしまえばいいのだ。

ただ相手のペースが遅い以上、そうそう相手の自滅は狙えない。自分も敵も同じようなぎりぎりの状態にある場合は、できるだけ時間を稼いでみると、勝手に自滅してくれることもある。これは、コンピュータ対戦だけでなく、人間同士の対戦にでもいえることだ。

人間同士の対戦の場合、あせったり動揺しないことがいちばんだ。玉筋が乱れて、配置がめちゃくちゃになってしまうぞ。

人間同士の対戦の場合、ハンデが決められる。ハンデが高いと、天井が降りてくるまでの玉の発射数が少なくなってしまう

まとめて落とせば、相手に多くのバブルを送り込める。送り込まれたほうは、そのバブルを利用してまとめ落としをしよう

あっちこっちに、まとめて消せるようなしかけを作っておこう。上のほうにあるような穴は、できるだけ作らないようにね

右にせっかくまとめて消せるつなぎ目があるのに、緑色のバブルが邪魔をしている。こういったミスが、命とりになることも多いのだ

アウトバーントキオ

3種類のコースを突っ走る、3Dレースゲーム「アウトバーントキオ」。高速走行、ライバルに勝つにはどういうテクニックを駆使すればいいのか？　テクニックを伝授。

●メーカー名：Panasonic サンアイ　●問い合わせ：☎03-5473-0130　●価格：5800円

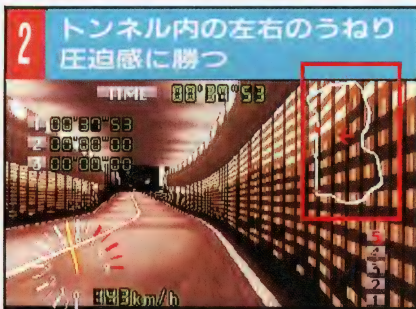
HINT　LOOP WAYタイムアタックの重要コースポイントと、各車の性能一覧

突き詰めて走りを追求すると、実は結構むずかしい「アウトバーントキオ」。友だちとタイムアタックをして、競い合っている人もいるんじゃないかと思う。てなわけで、今回は「LOOP WAY」、都市高速道路を走る上で、ちょっとつまずきやすいポイントを解説。これらのポイントをエンジン回転数を落とさずにクリアーすることができれば、チャンピオンのドライバーシートは、キミのものだ。

ＬＯＯＰ　ＷＡＹで、２ヵ所の名所、「Ｐａｎａｓｏｎｉｃ」のネオンサインはどこにあるかを、見つけてみよう。

1 スタート→直線→加速後左右のカーブ

スタートして、トップスピードに乗る。短い立体交差部分（中央に橋桁があるところ）は、ほんの少しのハンドルさばきですり抜けることができる。注意しなければならないのは、その先の左右カーブの連続。ここでは、若干スピードを落とさざる得ない。オートマチックの場合には、カチカチカチと、アクセルボタンを押したり放したりで調節する。

2 トンネル内の左右のうねり圧迫感に勝つ

先ほどのポイントから、すぐ。トンネルに突入する。このトンネル内、特別に道路が狭くなるわけではないが、視覚的に圧迫感が増し、いかにも走りにくい感じがしてくる。ここでの大きいカーブでも、なれるまでは、スピードを十分に落とす、という作戦をとったほうがいいかも。壁に当たるとロスになるぞ。

3 難関連続、ここを抜ければひと休みだが……

ここで紹介している、1、2、そしてこの3のポイントは、高速コーナーっぽいカーブの連続。このコース（ゲーム）では、ヘアピンカーブのような、ものすごくカーブがきついところがないので、基本的には、ほとんどのカーブが高速コーナーだ、と考えるのが正しい。この3番目のポイントでは、左右の連続カーブとなり、そして、ここを抜けると、しばらくは難関はない。

コース取りを身体で覚えて、「あっカーブだ、曲がらなきゃ」という判断ではなく、「もうすぐあのカーブだな」という、予測の元にハンドルを切るクセをつけるように。

4 ここは天下の七曲がり、リズムが肝心

右、左、右、左と、細かく左右に振られる部分だ。連続コーナーは、リズムが肝心だ。一度その、ハンドルさばきのリズムが狂ってしまうと、最後までタイミングがちがう、ということに。最初のコーナーが重要。最初につまずくと、ボタン掛け違え状態になるぞ。

5 まるで逆走しているような錯覚が起こる

この部分は、カーブ的には、むずかしくない。ダラーンとしたコーナーだ。しかし、ここにくると、あれ？　車が逆に走っているのか？という感覚に陥る。トンネル壁部の模様と、車のスピードと、画面の点滅の速度の関係からか、こうなる。錯覚に気を付けて。

登場4車種、性能表

４種類の車の設定は、この表の通り。ＫＯＮＧよりＳＫＹのほうが走りやすい性能を持っているようだ。最初のうちは、グリップ重視の車種がいいだろう。

	DRAGON	MAX	SKY	KONG
MAX SPEED	7	6	9	7
ACCELERATION	5	6	7	9
GRIP	7	9	9	7
HANDLING	7	9	8	10

ファイナルロマンス2 HYPER EDITION

麻雀のお相手はよりどりみどりの美少女9人。麻雀に勝ちぬき、一刻も早く彼女たちのキレイなグラフィックを拝みたいっ、というアナタのためのアイテム解説だっ。

●メーカー名：アンフィニ・エンタテイメント・テクノロジ　●問い合わせ：☎03-3499-1040　●価格：7800円

HINT LIST すべての女の子を制覇せよ！ おススメアイテム解説&紹介

3DO版のために描き直された美しいグラフィックに、思わずタメイキの『ファイナルロマンス2 HYPER EDITION』。数々の美少女たちの姿態を堪能するには、麻雀に勝ち抜かなければならない。序盤はいいが、後半の強さは凶悪。「EASY」レベルであっても、かなり手強い。コンティニューに頼って、考えなしにプレイしていると泥沼にハマる。レベル別に全キャラクタの持ち点を表にしたので、参考にしてほしい。自分の持ち点は、「EASY」モードは3000点、他は1000点だ。

この高い壁を突破するには、麻雀に入る前に買える、計8種類のアイテムを上手に使うことが必要。アイテムは、麻雀でアガった時の点数と、計2回登場するボーナスゲームで得た点数のみで買わなければならないので、無駄使いはできない。そこで、各アイテムの効果や、特に「使える」アイテムを紹介する。

全キャラクタ9人のレベル別持ち点表

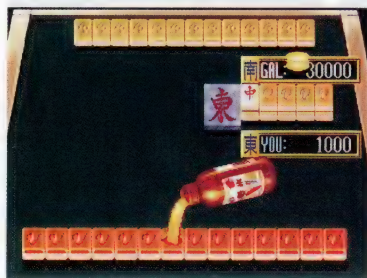
	EASY	NORMAL	HARD	S.HARD
布川ミク	6000	10000	10000	10000
浅倉麗奈	10000	14000	15000	20000
伊藤えみり	14000	18000	20000	30000
中条瞳	18000	22000	25000	40000
槙原博美	22000	26000	30000	50000
池谷まりの	26000	30000	35000	60000
流川冴耶	30000	34000	40000	70000
宇都宮ゆか	34000	38000	45000	80000
須藤有紀	38000	42000	50000	90000

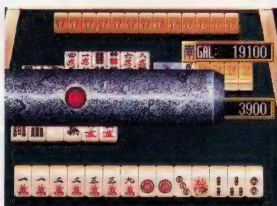
コンティニューは何度もできるが、アガってない限り結局アイテムは買えない

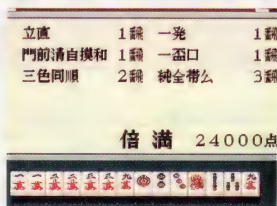
ボーナスゲームは、えみりとまりのの後にある。三、六、七萬が出た時は注意

1人目のボスキャラ、流川冴耶サン。このへんになると9巡前後にリーチがくる

効果的なアイテムの使いかた

アイテムは全部で8種類あるが、とにかくメガトンリーチ棒を中心に考えて戦うべし。どんな薄い待ちでも、アタリ牌がひとつ残っていれば一発でツモれる。普通はアガれる確率の低い四暗刻の単騎待ちでも、テンパイしさえすればいい。結構大きな手が狙えるチャンスは来るから、積極的に狙っていこう。牌交換シールやツミコミンVドリンクを使い、配牌を高い手狙いにするのも有効。一気に相手をマイナスにできれば理想的だ。値段は20000点だが、親の倍満でオツリが来ると思えば安いもの。後半、相手の持ち点が高い場合は、2勝するまで耐えて、最後の1勝を速攻メガトンリーチで決めよう。

ツミコミンVドリンクは買った本数に応じて役牌、七対子、三色……と高い手に

これがメガトンリーチ棒の威力だ！

メガトンリーチ棒を使うと、リーチ棒が横から飛んでくる、ド迫力の演出が入る

立直 1飜 一発 1飜
門前清自摸和 1飜 一盃口 1飜
三色同順 2飜 純全帯么 3飜
倍満 24000点

ジュンチャン単騎待ちという薄い待ちでも一発でツモれる。高くなる手を狙おう

四暗刻単騎だって一発ツモ！ こういうチャンスのために、温存しておくのも手

アイテム一覧表

アイテム	おススメ度	解説
牌交換シール	○	交換した牌が有効牌になるとは限らないが、1000点という安さは魅力。ツミコミンVとの合わせ技もできる
VR透視ゴーグル	×	相手の牌を見れるのはいいが、結局相手のツモは阻止できないので、空しくなることも。あまり使えない
ドリーム海底くじ	×	滅多に流局まで行かないので、使う機会があまりない。万一使えても、アガれる率は3分の1なのでツラい
ツミコミンVドリンク	○	数多く買うほど配牌時に高い手をつみこむが、値段も8000点から上がっていくので、あまり多くは買えない
ドラ出の小槌	○	アガリ後にドラを4つ増やしてくれるのはいいが、結局ドラがのらないこともよくある。一発勝負狙いなら
メガトン立直棒	◎	なんといってもオススメ。高い手を狙って一発ツモの黄金パターンを狙え。とにかく20000点たまれば買い
緊急脱出ロケット	×	相手のアガリを一度阻止できるのはいいが、35000点は高すぎ。コンティニューもあるしオススメできない
スコア転送パイプ	△	相手の点数の半分を奪えるので後半ほど有効。だが高い手をアガられるとそれまで。50000点の価値はなし

ウル技&ワンポイントGUIDE

『Jリーグ〜95』のデータに『シンジケート』『リターンファイアー』の大技だ。この冬もウル技は元気です。

Jリーグバーチャルスタジアム'95

個性派Jリーガー集合！　能力別ランキング

横浜マリノスの悲願の初優勝が記憶に新しい1995年のJリーグ。昨年も新しい外人や有望な若手選手が大勢登場しました。そんなJリーグの情勢を反映すべく新データで発売した『Jリーグバーチャルスタジアム'95』。とうぜん勢力分布も変化してます。そこで今回は、気になる'95年版のデータにおける各能力のトップ3ランキングを発表。けっこう意外なメンバーも名をつらねているぞ。おなじみの選手から新顔まで、グラウンドの上のスペシャリストをチェックだ。

2年連続でスライディングカナンバー1。まさにスペシャリスト

4部門登場のルーファー。バランスのとれたトータルプレイヤーだ

キック力、シュートの正確さともに1位。FKならまかせとけ？

総合技術力トップ3	走力トップ3	ボールキープ力トップ3
1 黒崎（鹿島） 2 マスロバル（市原） 3 ルーファー（市原）	1 秋田（鹿島） 1 モーゼル（鹿島） 3 ファネンブルグ（磐田） 3 カレカ（柏）	1 マスロバル（市原） 2 レオナルド（鹿島） 2 三浦（川崎） 2 メディナベージョ（横浜マ）
キック力トップ3	**シュートの正確さトップ3**	**スライディング力トップ3**
1 岡山（名古屋） 2 ペレイラ（川崎） 3 高木（広島）	1 サンパイオ（横浜フ） 1 岡山（名古屋） 3 ルーファー（市原）	1 大野（鹿島） 2 ペレイラ（川崎） 3 川口（横浜マ） 3 實好（ガ大阪）
機敏さトップ3	**オーバーヘッド力トップ3**	**ヘディング力トップ3**
1 バシリエビッチ（市原） 2 ルーファー（市原） 3 ラモス（川崎）	1 城（市原） 2 前田（横浜フ） 3 深川（セ大阪）	1 高木（広島） 2 レオナルド（鹿島） 3 長谷川（鹿島）
スタミナトップ3	**パスの正確さトップ3**	**競合力トップ3**
1 古川（鹿島） 1 菊池（川崎） 1 真田（清水） 1 ディド（磐田）	1 長谷川（鹿島） 2 ストイコビッチ（名古屋） 3 ルーファー（市原）、ラモス（川崎）、ジーニョ（横浜フ）、カレカ（柏）	1 マルキーニョス（セ大阪） 2 柱谷（柏） 3 山田、新谷（浦和）小島、古島（平塚）

EAV伝統？　の面白裏コマンド集

前作『Jリーグバーチャルスタジアム』の裏コマンドが、『〜'95』でも使えることが判明。前作を知らない人や、昔のコマンドなんて忘れちゃったよっ、といった人のために、ここで改めて紹介するぞ。出しかたは、すべてゲーム中にポーズ画面にしてから、下の表にあるコマンドを入力。表にあるL、RはそれぞれL、Rボタン、矢印は方向キーの上下左右に対応している。入力に成功すると画面の上のほうに表示が出る。これらのコマンドは複数かけてもすべて効果を現すので、思う存分楽しもう。　（情報提供：愛知県／野間一輝・14歳　ほか）

ポーズ画面でコマンドを入れ終えたら、このように画面上方に成功したことが表示される

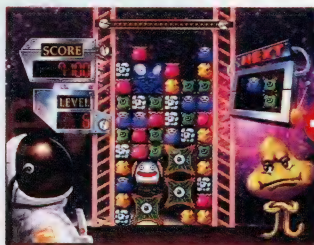
ビッグボールは文字通りボールが大きくなる。このほかの技もぜひ試すべし。おもしろいぞ

Jリーグバーチャルスタジアム・裏コマンド表（コマンドはポーズ中にいれる）

技　名	効　果	コマンド
ホットポテト	ゲーム中一定時間ごとにボールが巨大化	L、L、↓、R、←、→、→、R、L、←、→、←、→、→、R
ジャイアントプレイヤー	操作するプレイヤーが巨人になる	R、R、→、←、→、←、R、→、←、→、→、←、R
ビッグボール	ボールが大きくなる	L、L、→、↓、→、←、L、L、←、→、←、L、L
メタルプレイヤー	プレイヤーが金属のような光沢を帯びる	L、R、→、←、R、↓、L、→、←、→、→、←
インビジブルウォーズ	グラウンドの周りに透明のカベができる	L、R、←、→、→、←、↓、←、→、←、→、→、←
クレイジー・バウンズ	ボールがくねくねとバウンドする	R、L、L、←、→、←、R、R、←、↓、↓、←
ラディカル・カーブ	ボールがガンガン曲がりくねる	R、R、↓、←、R、↓、←、→、R、←、→、→、L
レーザー・ボール	シュートが超高速、長射程で狙える	R、L、L、←、↓、R、→、←、L、L
パンツ	プレイヤーがパンツのみの格好になる	R、L、R、←、L、→、←、↓、L、←、→、←
プルート	プレイヤーが全員マッチョボディになる	L、R、R、←、→、→、←、↓、L、L、→、←、↓、L

フロポンワールド（仮称）

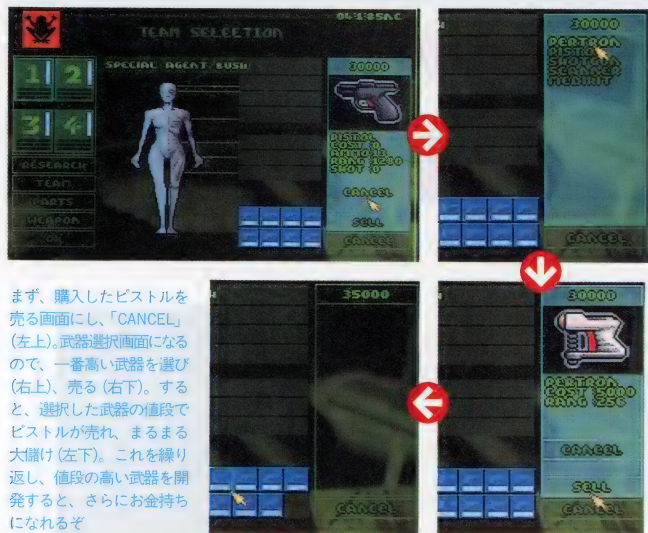
『宇宙生物フロポン君2』ビビックの秘密！

『宇宙生物フロポン君2』のNEWフィーチャーであるビビッグ。タマゴを4つ正方形につなげたビッグを、さらに4つつなげたらできるのだ。このとき、どのビビッグができるのか、が事前にカンタンにわかることがわかった。つなげる4つのビッグのうち、左上のビッグがビビッグになるのだ。この法則をしっかり把握して、対戦相手に差をつけよう。　（情報提供：宮城県／庄子武也・？歳）

この状態でレベルアップすると、下のタマゴが消えてビビッグができるのだが……

このように左上以外の3つがメダパンでも、左上のフロポンがビビッグになるのだ

シンジケート

貧乏よサラバ！　脅威の資金無限増加ワザ

世界征服を目指す『シンジケート』は、資金不足が悩みどころ。しかしなんと、無限にお金が入るすごい技が発見された。タダで買えるピストルが、他の武器の値段で売れ、ひたすらお金が増えるぞ。詳しくは下で解説する。　（情報提供：兵庫県／寺内亮・16歳　ほか）

まず、購入したピストルを売る画面にし、「CANCEL」（左上）。武器選択画面になるので、一番高い武器を選び（右上）、売る（右下）。すると、選択した武器の値段でピストルが売れ、まるまる大儲け（左下）。これを繰り返し、値段の高い武器を開発すると、さらにお金持ちになれるぞ

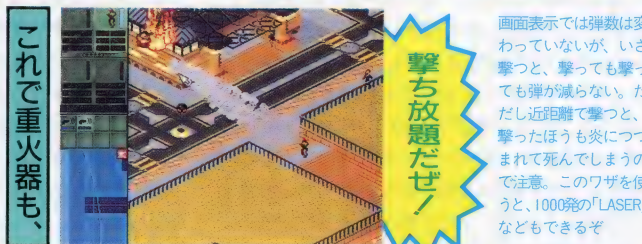
最強の武器・1000発GAUSS-GUN！

左のウル技の応用編として、最強の武器を作る方法も発見された。破壊力・射程ともにトップクラスだが、弾薬が3発のみ、1発の弾代がケタ外れに高いという「GAUSS-GUN」。しかし弾薬補充時に「CANCEL」すると、左の資金増殖技と同じように武器が選択できるのだ。ここで弾薬が1000発あり、しかも弾代が安い「FLAMER」を選択して、その後補充すれば、1000発撃てる「GAUSS-GUN」が。表示の上では変化がないので注意。　（情報提供：愛知県／杉田祐貴・17歳）

左のウル技と同じ要領で「CANCEL」する。資金増殖技をつかえば、すぐ開発できる

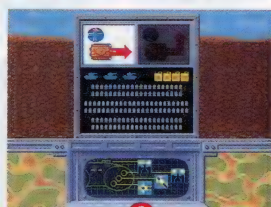
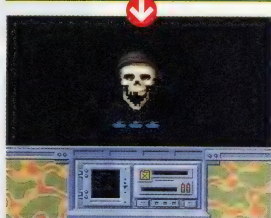
そして弾数の多い「FLAMER」を選べば、1000発の「GAUSS-GUN」の完成だ

これで重火器も、

撃ち放題だぜ！

画面表示では弾数は変わっていないが、いざ撃つと、撃っても撃っても弾が減らない。ただし近距離で撃つと、撃ったほうも炎につつまれて死んでしまうので注意。このワザを使うと、1000発の「LASER」などもできるぞ

リターンファイアー

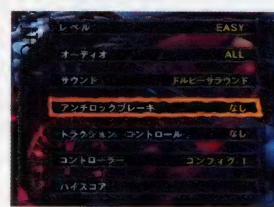
倒されても自機が減らないスーパーモード

すべてを破壊できるその感覚がたまらない、名作『リターンファイアー』。なんと、戦車や装甲車などの機体数が、敵にやられてもやられても減らなくなる、というなんともすごい技が登場だ。やりかたは右の流れを見てくれ。このようにシェルター画面でコマンドを入れると、その種類の機体数が減らなくなるのだ。4機種すべてでこのコマンドを入れると、すべての機種が無限になるぞ。このワザを使って、立ちふさがる敵どもを一掃せよ！（情報提供：鳥取県／3DOファン・？歳）

地下シェルターで、Cボタンを押しこの画面に。そして…

ガシャン、と音がすれば成功。やられても残り数が減らない

ロード＆トラック プレゼンツ オーバードライビン

カッコイイ映像が一挙に見られるオマケモード

今までもいくつかのウル技を紹介した『オーバードライビン』。いまだなお多くのハガキが送られてくる、奥の深いゲームだ。今回は、車の紹介時の映像や、オープニングはもちろん、警官に捕まってしまうところまで、ソフト内のすべてのビデオ映像が一挙に見られてしまうというお得なモードを紹介しよう。メニュー画面からオプションを選び、「アンチロックブレーキ」に合わせて、X、R、L、Aボタンを順番に押しっぱなしにしていく。すると、数秒のロード時間後に、ビデオ映像がひたすら流れるぞ。（情報提供：杉浦雄一郎・17歳　ほか）

X、R、L、Aと順番に押していく。最後には4つのボタンを押していることに

疾走するシボレーコルベットZR-1。この迫力の映像がどどーんと堪能できる

GUIDEインフォメーション

このGUIDEのコーナーでは、話題の新作ゲームから名作ゲームまで、あらゆるジャンルのゲームをサポートしていきます。内容としては、攻略法から、秘密の情報ウル技までを掲載しています。

記事の内容やウル技に対する質問は編集部に、その他の問い合わせはメーカーにお願いいたします。

また今後、このGUIDEのコーナーで攻略してほしいソフトのリクエストも受け付けています。リクエストがある方は、ソフト名と攻略してほしいポイントを詳しく書いて、右の住所の「質問コーナー」までお送りください。

投　稿　大　募　集

読者のみなさんが発見した、ウル技の情報を募集しています。ウル技を発見したら、官製はがきにソフト名と技を詳しく書いて、下記の住所の「ウル技コーナー」まで送ってください。優秀なウル技情報を送っていただいた方には、1万円以内のお好きなソフトをプレゼントします。

今号は3DOファンさんにソフトをお送りさせていただきます。

〒105　東京都港区東新橋1－1－16　TIM
3DOマガジン「THE　GUIDE　○○コーナー」係

お子さまもお姉さんもお母さんも、みんなで仲よく3DOね

For Ladies & Kids

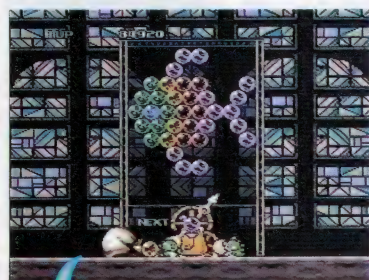
なんというか女性向けも子供向けも、これといって断言できる新作が発売&発表されていない今日このごろ。男性向けはちゃんとあるのに、ずるいよねぇ。

年も変わったことですし、For Ladies、Kidsな作品を総まとめ

For Ladies 女性向けのソフトとはいったいなんぞや?の総集編

そもそも「女性向けソフトっていったいなんだろう?」と考えはじめると、これといった答えが出てこない。メーカーが「女性向け」と銘打って発売したソフトはいまのところ、SFCとPC-FXで発売されている(今度サターン、プレイステーションにも移植が決定したが)『アンジェリーク』だけだ。だからといって、女性のユーザーがゲーム業界にいないのかというと、確かに多くはないが、ちゃんと存在する。そういった女性ゲーマーに好きなゲームを聞いてみると、『バーチャファイター2』だったり『タクティクスオウガ』だったり、かと思うと『プリンセスメーカー』やアダルトゲームといったどちらかというと男性向けのような気がするソフトだったり、そうかと思うとバリバリなシューティングだったり、とバリエーションに豊かだ。かくいう当コーナー担当も、RPGやSLGはもちろん美形キャラにひかれてヘタだが格闘ゲームもやるし、美少女育成ものや恋愛ゲーム、アダルトものだってやっている。結局のところ、おもしろければ男性、女性向けは関係ないんだな、というある意味あたりまえな結果におちついてしまった。男性と女性では、同じソフトでの楽しみかたがちょっとだけ違う、それだけの差しかないのかもしれない。ただ、男性諸氏がカワイイ女の子や美人なお姉さんの出てくるソフトが好きなように、女性もやっぱりカワイイ男の子や美形なお兄さんが出てくるソフトのほうに惹かれやすい、というのはあるだろう。キャラがカワイイゲームというのも、女性にとってはとっつきやすい。カワイイものが嫌いな人は、そういないしね。

さてそんなこんなで、今回のオススメゲームなんである。とりあえずトップは、やっと発売になった『ムーンクレイドル～異形の花嫁』。飯田譲治氏独特の世界で繰り広げられるドラマは、『NIGHT HEAD』に夢中になったファンだったら絶対に見逃せない。特に、主人公である探偵、根来悟郎を演じる鶴見慎吾の名演技は必見だ。ほかに新しいところでは、『パズルボブル』をオススメしたい。やりだしたらやめられないおもしろさはもちろん、キャラクタのカワイさは天下一品だ。バブルを発射するときに方向舵を動かすと、バブルンが汗をかきながらいっしょうけんめい動かしてくれるのだが、なんともいじらしい。もっとも、ぼーっと見てたら、あっというまにゲームオーバーなんだけどね。

ほかには、本誌でもすでに何度も紹介している『ブルー・シカゴ・ブルース』や『ポリスノーツ』などだろうか。なんだかADVばかりになってしまった。

パズルボブル

やりだすととまらないが、やっぱりカンタンに遊べるこの手軽さがいい

ブルー・シカゴ・ブルース

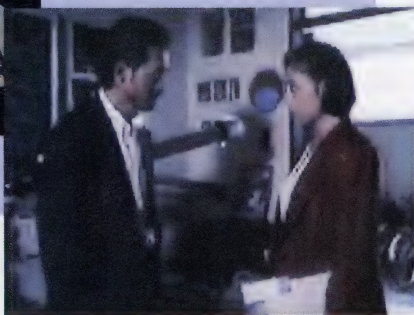
オトナの世界がそのままゲームに。大人のお姉さま向けの作品ですな

Moon Cradle 異形の花嫁

主人公である元・刑事の探偵、根来悟郎となって謎の連続失踪事件を追うアドベンチャーゲーム。サイキックサスペンスというだけあって、これまた不思議なことが次々と起こる

ちょくちょく挿入されるムービーが、まるでドラマでも見ているような気分にさせる。だが、これはあなたが進めていく物語。証言やアイテムはもらさないように

ポリスノーツ

ほかのふたつのアドベンチャーとは違い、唯一アニメ系のADV。かなりのスケベだが、ジョナサンはいい男だ。でもカレン、ほんとに後悔しない?

For Ladies&Kids おかあさんといっしょ お子さま仕様のソフトはなぁに？

家事も終わってひと休み、そんなときにはゲームで遊びたい。でも子どもの相手もしないと、なんてときにうれしい、家族でいっしょに遊べるソフトを紹介しよう。

まずひとつめは『王国のグランシェフ』。お料理しながら世界を旅して、王国の危機を救おう、というRPGだ。このゲームの「食材を探すRPG」と「料理を実際に作るアクションシーン」は、毎日献立に頭を悩ませるお母さんはもちろん、子どもにも興味がもてるだろう。

ほかには、今のところ発売日がのびのびになっているが、足をケガしたお母さんのピンチヒッターとして大きな屋敷のお手伝いさんとなって、仕事をこなしつつお母さんにケガをさせた犯人を見つける、というアクションアドベンチャー『ハウスキーパー』がある。お母さんがいろいろ教えてあげながら、がんばってクリアをめざしてみよう。ただこのソフトには、かなり腹のたつ言動をするキャラが登場する。子どもが飽きる前に、お母さんがヒステリーを起こさないように。

ほかにいっしょに遊べるソフトというと、かなり古くなってしまったがトカゲのGEXが活躍するアクションゲーム、『GEX』などもいいかもしれない。ただこのゲームはちょっと難しいので、それこそお母さん、お父さんがつきっきりじゃないとダメかもね。子どもにバカにされないように腕をみがこう。

王国のグランシェフ

基本的なRPG画面は、こういった斜めから見た感じ。豪華声優陣によって、キャラはよくしゃべるぞ

手に入れた食材を使って、制限時間内に実際に料理を作るアクションモード。なにができるのかな？

ハウスキーパー

階段から誰かに突き落とされて、足にケガをしてしまったお母さん。犯人はいったい誰？

猫にエサを与えるといった仕事にはじまり、次から次へと仕事はやってくる。がんばれ、トム！

For Kids えいごでGO!

●発売日：2月16日
●価格：5800円
●メーカー名：学習研究社

まだ英語にふれたことのないちいさな子どもを対象にした、英単語を遊びながら覚えられるエデュテインメントソフトだ。４つのカテゴリーに分かれていて、それぞれアニメや音声がふんだんに使われているので、遊んでいるうちに自然と英語が身に付くようなつくりになっている。このソフトに収録されている英単語は、全部で約300語。子どものうちにこれだけ覚えていれば、のちのちなにかと役にたつよね。いまひとつ英語に自信のない中学生諸君にも、こっそりオススメしておこう。英語というのは、単語さえ覚えておけばなんとかなるものなのだ。大きくなってから後悔しても、遅いしね。

カラフルな画面とあれこれ動くしかけは、見ていて楽しいのだ

えいごをさがそう

家、動物園などの４つのなかから好きなところを選んで、画面に隠された英語を探していこう

えいごでスロット

4つジャンルのスロットで、同じ意味の日本語、英語、絵をそろえよう。あたればコインが出てくるぞ

えいごであそぼう

丸、三角、四角などの幾何学的な形と色の組み合わせで、それから連想できるものの英語を教えてくれる

おぼえたかな？

「えいごをさがそう」「えいごであそぼう」「えいごでスロット」で覚えた単語を確認するコーナーだ

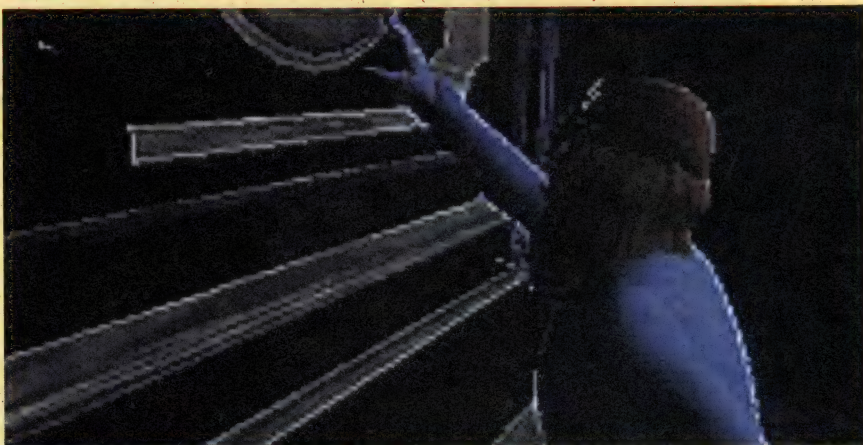
D2へのプロローグとしての役割を十二分に果たしたディレクターズカットの魅力に迫る！　隠しメニューの謎にも迫るぞ！

Dの食卓　Director's Cut

●メーカー名：ワープ
●ジャンル：インタラクティブムービー
●価格：5980円

あの『Dの食卓』を2度3度 Director's Cutの謎に迫る！

1996年1月1日『Dの食卓Director's Cut』発売された。1月1日という発売日もむちゃむちゃ異例だが、CD-ROM3枚組＋シングルCD付きという豪華セットで5980円という定価も超異例。前にも書いたことがあるが、はっきりいってサービス価格である。ワープはいくら売れてもほとんど儲かっていないのではないかと心配になるくらい。今この原稿を書きながら、シングルCDを聴いているのだが、深夜に独りで聴くものではない。思いきり恐いぞ。オーケストラバージョンのローラのテーマ、エンディングの生演奏もある。こっちはデーハーで元気が出てくるタイプ。このメリハリがうれしいわけである。

さて、実際のDirector's Cut、中身の方も充実の一語である。まずは本体のゲームそのものから紹介していきたい。といっても、ストーリー的には従来のDと同じではある。それなのにどうしてわざわざ赤字覚悟の出血サービスまでして、新しいバージョンを出さなくてはいかんの？　などといわないでいただきたい。実は私は小社発行の『OFFICIAL「Dの食卓」ワールドガイド』を編集した1人である。もうDに関してはプレイ回数は10回はくだらない。もちろん、本誌でも最初から紹介記事を書いているのだ。しかし、今回のDはそんな人間にとっても非常に新鮮だった。大きく変わったといえば、3章の新しい針のイベントくらいなのだが、それははっきりいって改変部分のごく一部といってしまおう。他は何だって？　そう、ディテール部分のほとんどあらゆるところが変わっているのだ。カメラアングルが変わっているような一目でわかるものもあれば、アングルは同じだが、どう見ても新しいグラフィックに変わっているというようなものまで、数え上げればきりがないくらいである。

2章の絵を触ろうとするローラ。こんな演出なかったよね。すべてがこんな調子なのである。

これには、以前にも書いたが他機種版を作っているうちに生まれた新しい演出案や、CGなどを反映させたいという気持ちが大きく働いたに違いない。なんといっても3DO版が最初に出たのだ。今見ても完成度は高いのではあるが、他機種版を作った目には荒削りに見えるところもあったに違いない。そこをブラッシュアップした。さらに3DOユーザーはこの作品の真価を決めるのに（もちろん積極的評価なのだが）大いに貢献したのだ。そんなユーザーに対する感謝の気持ちも込められていると見るのは、私の思い入れ過多であろうか。

変わっているのは絵ばかりではないサウンドも大きく変わっている。声も変わっているし、効果音なども全く作りなおしといっても差し支えない。遊ぶならぜひともステレオにつないで深夜に1人で遊んでほしいものである。恐さ倍増は間違いない。

それにしても、この作品、どうしてこれほど我々をひきつけるのだろうか？　いまもってきちんとした言葉でいい表すのは難しい。実写以上のリアリティと、小説でしか味わえないような想像力を刺激する何かがあるのである。カメラアングル、3DCGの造型、色調、それらすべてが醸し出す独特な雰囲気。映画でも、小説でも味わえない不思議な感覚を呼び覚ます魅力を持っているとしかいいようがないのである。

もちろん、オリジナルと同じように今回も玉虫は出現する。玉虫の秘密は前掲のワールドガイドに詳しいが、かならず全部見つけて最後の4つの玉虫が光るようにしていただきたい。そう、今回もスペシャルデータがあるのである。ディスクCのホルダーをひっぺがすと見慣れた文字が出てくる。その謎を読みとってコントロールパッドとの関連性を見つけだすのだ。今回は赤いシールはない。オリジナルを買ってない人でも楽しめるようになっているのだ。そしてそれは、ディスクAの選べない項目に関連するようなのだが、これは遊んでからのお楽しみ。

ということで次ページからはディスクAの内容を紹介していこう。

厚手の文庫本１冊に匹敵するボリューム

話は前後するが、３枚のディスクの構成についてお話ししておこう。ゲームそのものはディスクＢとディスクＣで完結する。ゲームということでいったら、ディスクＡにはオープニングが入っているだけである。だから、ゲームだけプレイするのであれば、ディスクＢから始められる。ディスクＡから始める必要はないわけである。では、ディスクＡにはその他に何が入っているのか？　目玉はやはり「小説Ｄの食卓」だろう。

これは、先ほども話が出た『OFFICIAL「Ｄの食卓」ワールドガイド』に収録する予定で作家の瀬尾知子氏に依頼した小説をいわば電子ノベルの形で再録したものである。電子ノベルというのはかっこいいいい方ではないが、今のところ他の言葉が思いつかない。基本的には文章が順次表示され、コントロールパッドのボタンを押しながら、モニタ上で読み進めていくのだが、3DOを使って文字だけ読ませるなんて野暮な真似をするわけがない。文字表示のテンポも計算され尽くしたものだし、バックの絵が変わるのも内容にあったものに変わるのもうれしい。そして何よりも想像力の味方をしてくれるのがそのサウンド。効果音である。文字だけで読んでも十分読みごたえのある作品だが、この電子ノベル版でもさらに違った魅力を発見できるはずである。『OFFICIAL「Ｄの食卓」ワールドガイド』と併せてぜひご一読を請いたいのである。

さて、さらにおまけは続くよどこまでも一、というわけでディスクＡの内容は盛り沢山である。まず、予告編。これは海外のものも収録されている。ワープはインタラクティブなものにも十分な力を発揮するのだが、こうした短いムービーではさらにその瞬発力を発揮して、インパクトの強い作品に仕上がっている。通産大臣賞を取ったマルチメディアグランプリ会場用デモなんかもすごい迫力だったしね。

残りはＤの海外版の紹介と、ベストシーン集。Ｄはアメリカを始めヨーロッパでも売れている。でも、このふたつはあなたの3DOに何もデータがなければ選べない。海外版の紹介はオリジナルのＤのスペシャルデータがあれば見ることができる。さらに４番目のベストシーン集は、Director's Cutのスペシャルデータがあれば選ぶことができる。

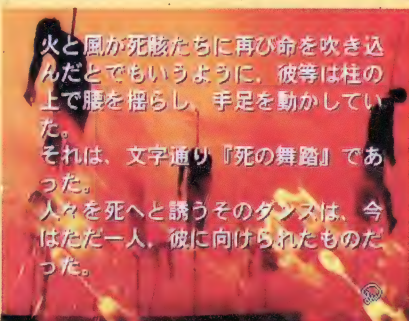
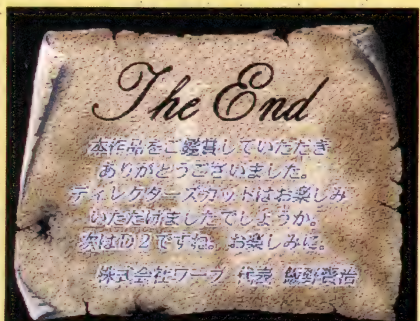
さらにさらに、どちらかのスペシャルデータがあれば、ゲーム中とんでもないことが起きるのである。これは遊んでみてのお楽しみ。スペシャルデータありでプレイした人は、比較の対象がないと困るので、ない場合の写真を掲載しておくね。これでわかる人はわかるはず。Director's Cutのスペシャルデータのキー操作はちょっと頭を使ってね。

Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｌ、Ｒ以外の文字は方向キーから探すしかないからね。

こんなシーンもなかった。あれ？　おれのはこんなじゃなかったなんて人もいるのではなかろうか

新しい仕掛けの針の部屋。最初はどうしちゃったの一？　なんてパニックったりするのである

思いきり肉をむさぼり喰うローラ。ローラファンとしてはうれしいやら悲しいやら

ディスクＡのメニューはご覧の通り。スペシャルデータのあるなしで、いろんなバリエーションが

これがノベル「Ｄの食卓」。モニタ上でも十分読めるよう活字の大きさなど配慮が行き届いている

エンディングメッセージ。ちゃんとTHE ENDの文字が表示されているところでキー操作を！

3DOマガジン
3-4 月 号

プレゼント付きアンケート

プレゼントソフト

3-4月情報号では、アンケートハガキの中から抽選で50名様に希望ソフトをプレゼント！
下記の10種類のソフトを各5本ずつ、計50名様に差し上げます。応募方法は下を見てくださいね。

1 ブルーフォレスト物語

2 誕生～Debut～PURE

3 王国のグランシェフ

4 サイベリア

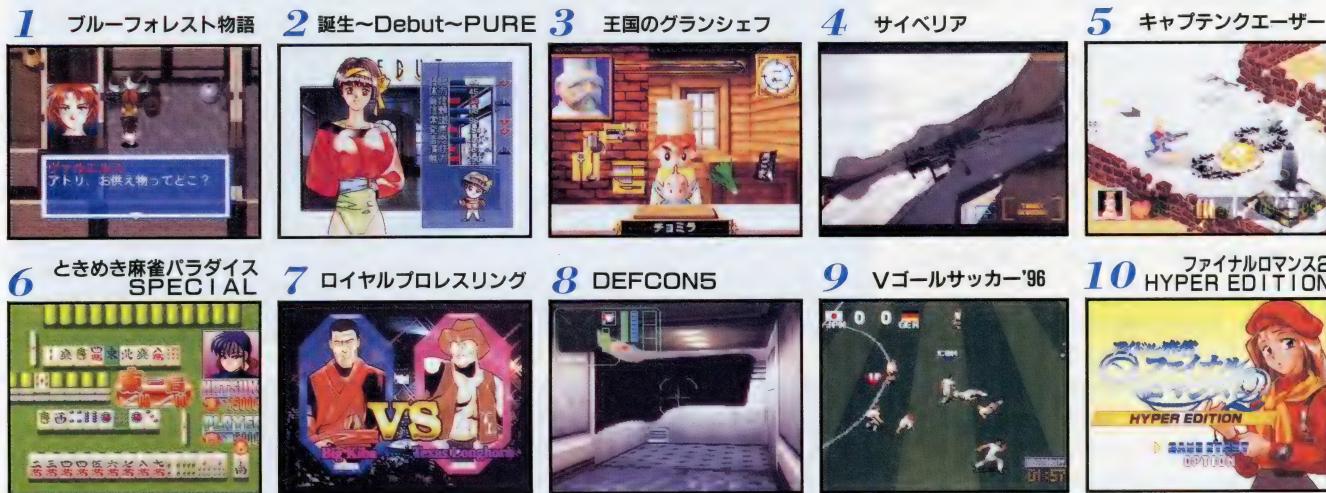
5 キャプテンクエーザー

6 ときめき麻雀パラダイス SPECIAL

7 ロイヤルプロレスリング

8 DEFCON5

9 Vゴールサッカー'96

10 ファイナルロマンス2 HYPER EDITION

応 募 方 法

アンケートの応募はかならず右のとじこみハガキを使ってください。抽選で50名様に3DOソフトをプレゼントします。締切りは3月8日(必着)。発表は4月8日発売予定の'96年5-6月号で行います。

■記入上の注意

記入は黒のボールペンかB・HBの鉛筆を使用し、数字は1マスに1つの数字を記入してください。「1」や「4」の数字は「Ｉ」や「4」のように書いてください(1は7と、4は9と間違う恐れがあるので、Ｉはただの棒線で、4は上をあけること)。

1. 希望するプレゼントの番号を右上のソフト欄から1つ記入してください(ハガキの表に記入)。
2. あなたの学校・職業を選んでください。
   01 小学生 02 中学生 03 高校生 04 大学生
   05 短大・専門学校生 06 社会人 07 その他
3. あなたの年齢を記入してください。
4. あなたの性別を選んでください。
   01 男性 02 女性
5. 3DOをあなたは持っていますか。次から1つ選んでください。
   01 REAL(FZ-1)をすでに持っている
   02 REALⅡ(FZ-10)をすでに持っている
   03 TRY(三洋電機)をすでに持っている
   04 3DOブラスターをすでに持っている
   05 REALを近々購入する
   06 REALⅡを近々購入する
   07 TRYを近々近々購入する
   08 3DOブラスターを近々購入する
   09 しばらくしてからたぶん買う
   10 たぶん買わない 11 買う気にならない
6. 5で01～04と答えた方にお願いします。表1の周辺機器で持っているものがあったら、番号を3つまで記入してください。
7. 5で01～08と答えた方にお願いします。表1の周辺機器で購入予定のものがあったら、順に3つまで番号を記入してください。
8. 周辺機器として開発してほしいものを表1より1つ選んで番号を記入してください。表1にないものは、その他の欄に具体的に書いてください。
9. 5で01～04と答えた方にお願いします。3DOソフトで、実際に遊んでみて(使ってみて)良かったものはどれですか。表2より順に3つまで番号を記入してください。
10. 表2から購入したいソフトを順に3つ選んでください。
11. 表2から特集してほしいソフトを順に3つ選んでください。
12. 表2から攻略してほしいソフトを順に3つ選んでください。
13. 5で01～04と答えた方にお願いします。3DOソフトをいくつ持っていますか。
14. M2が発売されるとしたら、次のどちらを買いますか。番号を記入してください。
    01 アクセラレータ(現行の3DOに接続)型
    02 ハード内蔵型
15. あなたがM2で欲しいと思うソフトはどんなジャンルのソフトですか。具体的に書いてください。
16. 本誌で、おもしろかった記事を表3から順番に3つ番号を記入してください。
17. 本誌で、つまらなかった記事を表3から順番に3つ番号を記入してください。
18. 今回の付録CD-ROMの評価を次から選んでください。
    01 非常に楽しめた 02 まあまあ楽しめた
    03 なんともいえない 04 あまり楽しめなかった
    05 まったく楽しめなかった
19. 今回の付録CD-ROMでおもしろかったものを表4から順に3つまで選んでください。
20. 今回の付録CD-ROMでつまらなかったものを表4から順に3つまで選んでください。
21. あなたの持っているゲーム、パソコン機を表5から5つまで番号を記入してください。
22. また、これから買おうと思っているゲーム、パソコン機を表5から希望順に3つ選び、番号を記入してください。
23. あなたがふだん読む雑誌を表6から最大3つまで番号を記入してください。
24. 本誌を知った理由は次のどれですか。
    01 前号を買ったから 02知り合いにすすめられて
    03 自分(家族)が松下電器に勤めている
    04 自分(家族)が電器店を経営している
    05 ファミマガなどのゲーム誌を見て
    06 書店で見て 07 その他
25. ソフトの移植希望についておたずねします。下の2項目よりそれぞれ移植してほしいソフトタイトルを記入してください。なおシリーズものについては、何作目になるのかまで明記してください。
    01 海外の3DOソフト
    02 業務用、家庭用ゲーム機、パソコンなど他機種
26. 3DOのソフトを購入するとき、または購入するとしたら、どこで購入しますか。以下より選んで番号を記入してください。
    01 ナショナルショップ 02 ゲームショップ
    03 家電量販店(大きい電器店)
    04 カメラ量販店 05 おもちゃ屋 06 デパート
    07 ディスカウントショップ 08 その他
27. 機種を問わず、年間に買う新作ソフトの本数を記入してください。
    01 ほとんど買わない 02 1～2本 03 3～5本
    04 6～10本 05 10～19本 06 20本以上
28. 機種を問わず、年間に買う中古ソフトの本数を記入してください。
    01 ほとんど買わない 02 1～2本 03 3～5本
    04 6～10本 05 10～19本 06 20本以上
29. ゲームの制作に興味がありますか。以下の項目より最大4つまで選んで番号を記入してください。
    01 現在ゲームのシナリオを書いている
    02 近い将来ゲームのシナリオを書いてみたい
    03 現在ゲームのプログラミングをしている
    04 近い将来ゲームのプログラミングをしてみたい
    05 現在CGを描いている
    06 近い将来CGを描いてみたい
    07 現在コンピュータミュージックを作曲している
    08 近い将来コンピュータミュージックを作曲してみたい
    09 どれも興味がない 10 その他

1-2月号 アンケートハガキ ソフトプレゼント当選者発表

『Dの食卓ディレクターズカット』 埼玉県／並木一博 神奈川県／益子義範 富山県／井上透 滋賀県／三橋努 香川県／香川隆志
『プロ野球バーチャルスタジアム』 秋田県／太田悠介 埼玉県／岩城伸佳 東京都／加藤大希 大阪府／津田耕一 滋賀県／浦島宏征
『ムーンクレイドル』 神奈川県／斎藤友直 兵庫県／夏井智樹 鳥取県／香川達夫 島根県／古角敦男 沖縄県／前田達也
『卒業Ⅱ～Neo generation～SPECIAL』 埼玉県／島倉純一 東京都／永井直士 大阪府／松原周平 高知県／山崎晴夫 山口県／宮島隆行
『プリンセスメーカー2』 兵庫県／村上信行 富山県／野中和浩 佐賀県／田中丸豊宏 鳥取県／懸樋剛 徳島県／武井卓
『アウトバーントキオ』 千葉県／荻野篤志 東京都／鈴木新 静岡県／大村康弘 岐阜県／三輪宏之 和歌山県／角田正人
『ウルフェンシュタイン3D』 神奈川県／笠井英利・杉崎哲 長野県／中根文太郎 奈良県／濱田知宏 佐賀県／弓裕樹
『パズルボブル』 栃木県／磯ヶ谷淳 埼玉県／吉村邦生 東京都／白幡友也 佐賀県／梶山由史 三重県／伊藤篤志
『The Tower』 大阪府／堀井明彦 奈良県／森岡栄三郎 福岡県／原田進 広島県／橋本幸治・永田光司
『閉ざされた館』 千葉県／箕山範彦 神奈川県／田中二郎 愛知県／臼井博 香川県／森本裕之 鹿児島県／内野末高

締切は、3月8日必着！
発表は4月8日発売の'96年5-6月号で行います

表1 周辺機器

01 拡張3DOコントロールパッド(発売中)
02 カラオケミキサー(発売中)
03 ゲーム体感ヘッドホン(発売中)
04 サブウーハースピーカーシステム(発売中)
05 6ボタンコントロールパッド(発売中)
06 3DOマウス(発売中)
07 デジタルジョイスティック(発売中)
08 バックアップメモリーユニット(発売中)
09 ビデオCDアダプター(発売中)
10 フライトスティック(発売中)
11 レーザーガン(米国で発売中)
12 キーボード
13 MIDIインターフェイス
14 カードリーダー(FAXモデムなどを搭載)
15 プリンタ
16 スキャナ
17 フロッピーディスクドライブ
18 ハードディスクドライブ
19 増設RAM(メモリ)
20 M2アクセラレーター(64ビット3DOシステム)
21 その他(具体的に)

表2 ゲームタイトル

◆発売済みのソフト◆
01 アイドル雀士スーチーパイSpecial
02 アウターワールド
03 アウトバーントキオ
04 Aqua World海美物語
05 アローン・イン・ザ・ダーク
06 アローン・イン・ザ・ダーク2
07 飯田譲治ナイトメアインタラクティブ「ムーンクレイドル」異形の花嫁
08 囲碁タイムトライアル・死活大百科
09 ウイニングポスト
10 ウェイ・オブ・ザ・ウォリアー
11 宇宙生物フロポン君
12 ウルフェンシュタイン3D
13 AI将棋
14 AD&D ロストダンジョン
15 F1GP
16 エミット [シリーズ]
17 オーシャンズビロウ
18 オーバードライビン
19 オールスター水泳大会OFFICIAL CD-ROM NICE BODY
20 小倉百人一首
21 お姉さんといっしょ/ 着せ替えパラダイス
22 オフワールド・インターセプター
23 おやじハンターマージャン
24 学校のコワイうわさ 花子さんがきた!
25 カランティーン
26 クレヨンしんちゃんパズル大魔王の謎
27 ゲームの達人
28 GEX
29 けろけろけろっぴとおりがみのたびびと
30 コープス・キラー
31 ゴールFH
32 娯楽の殿堂
33 ゴルフ場マルチメディア新書(裾野カンツリー倶楽部編)
34 紺碧の艦隊
35 サイベリア
36 サプリーム・ウォリアー
37 ザ・ホード
38 サムライショーダウン
39 三國志Ⅳ
40 Jリーグバーチャルスタジアム
41 Jリーグバーチャルスタジアム'95
42 実機パチスロシミュレーター Vol.1
43 ジュラシック・パーク・インタラクティブ
44 SHORT WARP
45 ショックウェーブ
46 ショックウェーブ:オペレーション・ジャンプゲート
47 シンジケート
48 スーパーストリートファイターⅡX
49 スーパーリアル麻雀PⅣ+相性診断
50 スーパーリアル麻雀PV
51 スクランブルコブラ
52 スターウォーズ レベルアサルト
53 スターコントロールⅡ
54 スターブレード
55 スラムジャム 3Dバスケットボール
56 セサミストリートナンバーズ
57 「占都物語」そのⅠ
58 ソード&ソーサリー
59 卒業Ⅱ ~Neo generation~SPECIAL
60 卒業FINAL
61 対決るみーず!
62 誕生~Debut~PURE
63 チキチキマシン猛レース2−In Space−
64 痛快ゲームショー ツイステッド
65 デイドラス~エピソード1:難破船のエイリアン~
66 Dの食卓
67 Dの食卓Director's Cut
68 テーマパーク
69 Tetsujin RETURNS
70 デビルズコース
71 電脳漂流−Multimedia Cruising−
72 トゥインクル☆ナイツ
73 闘牌伝アカギ
74 トータルエクリプス
75 閉ざされた館
76 突撃機関!/ メガダす!/
77 ドラえもん 友情伝説/THE DORAEMONS
78 ドラゴン・タイクーン・EDGE
79 西村京太郎トラベルミステリー「悪逆の季節」
80 N.O.B.(ネオ・オーガニック・バイオフォーム)
81 眠れぬ夜の小さなお話
82 信長の野望 覇王伝
83 ノンタンといっしょ ほしのおくりもの
84 バーチャルカメラマン [シリーズ]
85 バーチャル・ソー
86 バーニング・ソルジャー
87 パーフェクトワールド
88 爆笑オール吉本!/クイズ王決定戦
89 パズルボブル
90 パドックノート'95
91 ハローキティ遊びのおもちゃばこ
92 パワーズキングダム
93 ピーターフランクル「パズルの塔」
94 美少女戦士セーラームーンS
95 ピラミッド・イントルーダー
96 ファイナルロマンス2 HYPER EDITION
97 フラッシュバック
98 ブラッド・エンジェルス
99 プリンセスメーカー2
100 ブルー・シカゴ・ブルース
101 ブレードフォース
102 プロスタジアム
103 フロポンワールド(仮称)
104 プロ野球バーチャルスタジアム
105 ペブルビーチの波濤
106 ペペロン村の四季
107 ボールズ ディレクターズカット
108 ぼのぐらし
109 ポリスノーツ
110 ポリスノーツ・パイロットディスク
111 麻雀狂時代 コギャル放課後編
112 麻雀悟空 天竺
113 マカロニほうれん荘インタラクティブ
114 マスターズ 遥かなるオーガスタ
115 マルチメディア新書・ドライビングスクール(普通免許学科編)
116 MYST
117 未来少年コナン DIGITAL LIBRARY
118 ものしり自遊学「小倉百人一首編」
119 山田かまち美術館
120 山村美紗サスペンス~京都蔵馬山荘殺人事件~
121 幽☆遊☆白書
122 リターンファイアー
123 ロードラッシュ
124 ワールドカップ スーパースタジアム
125 ワールドカップスペシャル
126 ワイアラエの奇蹟
◆発売予定のソフト◆
127 WATER WORLD
128 王国のグランシェフ
129 キッズTV
130 CASPER
131 キャプテンクエーザー
132 キングダム
133 クリーチャー・ショック
134 クレーファイター2
135 クロックワークス
136 ゲームショウ
137 The 11th Hour ~The 7th Guest 2~
138 ザ・オーディションスペシャル
139 The Tower
140 定石大事典
141 スターファイター
142 即戦力の定石
143 Dの食卓2
144 テレビのツボ 迷プロデューサー伝説
145 DEFCON5
146 DOOM
147 ときめき麻雀パラダイスSpecial~恋のてんぱいビート~
148 ドラゴン・ロア
149 ナオコとヒデ坊 [シリーズ]
150 バーチャルプール
151 ハウスキーパー
152 Putt-Putt Goes to The Moon
153 バトルスポーツ(仮称)
154 PANZER GENERAL
155 PO'ed
156 必殺パチンココレクション
157 平田昭吾インタラクティブ絵本 [シリーズ]
158 Vゴールサッカー'96
159 フォニックス3(仮称)
160 フライングナイトメア
161 フランケンシュタイン
162 ブルーフォレスト物語~風の封印~
163 HELL
164 ボディコンディジタルレイプPart2
165 麻雀上手~麻雀がうまくなる~
166 ミステリアスタロット
167 横町4丁目おばけ屋敷
168 ライズ・オブ・ザ・ロボット
169 リターン・トゥ・ゾーク
170 ロイヤルプロレスリング

表3 3-4月号の記事

01 P.17 特集/M2のそこが知りたい!
02 P.24 ソフト紹介「ブルーフォレスト物語」
03 P.32 ソフト紹介「誕生~Debut~PURE」
04 P.38 ソフト紹介「王国のグランシェフ」
05 P.40 ソフト紹介「サイベリア」
06 P.42 ソフト紹介「キャプテンクエーザー」
07 P.44 ソフト紹介「ロイヤルプロレスリング」
08 P.46 ソフト紹介「ときめき麻雀パラダイスSpecial~恋のてんぱいビート~」
09 P.48 ソフト紹介「闘牌伝アカギ」
10 P.50 ソフト紹介「DEFCON5」
11 P.52 The Guide「プロ野球バーチャルスタジアム」
12 P.56 The Guide「卒業Ⅱ ~Neo generation~SPECIAL」
13 P.60 The Guide「プリンセスメーカー2」
14 P.64 The Guide「The Tower」
15 P.68 The Guide「ムーンクレイドル」
16 P.70 The Guide「閉ざされた館」
17 P.72 The Guide「パズルボブル」
18 P.74 The Guide「アウトバーントキオ」
19 P.75 The Guide「ファイナルロマンス2 HYPER EDITION」
20 P.76 The Guideウル技&ワンポイントGUIDE
21 P.78 For Ladies&Kids
22 P.80 For Adults
23 P.85 Information Page
24 P.93 付録CD-ROMの使い方
25 P.99 The Story of 3DO
26 P.102 FROM OVERSEAS「QUARTERBACK ATTACK」
27 P.103 FROM OVERSEAS「FOES OF ALI」
28 P.104 On Sale
29 P.105 COMING SOON/新作カレンダー

表4 LIVE 3DO MAGAZINEの内容

01 GAME「ブルーフォレスト物語」
02 GAME「誕生~Debut~PURE」
03 GAME「サイベリア」
04 GAME「PO'ed」
05 GAME「キャプテンクエーザー」
06 GAME「アウトバーントキオ」
07 MOVIE「Dの食卓2」
08 MOVIE「ロイヤルプロレスリング」
09 MOVIE「DEFCON5」
10 発売済み3DOタイトル205本のデータベース

表5 機種名

01 ファミコン
02 ツインファミコン/ディスクシステム
03 スーパーファミコン
04 ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ
05 バーチャルボーイ
06 Nintendo64
07 PCエンジン
08 CD-ROM²
09 CD-ROM²スーパーシステムカード/スーパーCD-ROM²
10 PCエンジンDUO/DUO-R
11 アーケードカード
12 PC-FX
13 メガドライブ/メガドライブ2
14 ワンダーメガ/ワンダーメガ2
15 MEGA-CD/MEGA-CD2
16 スーパー32X
17 セガサターン/Vサターン/Hiサターン
18 ゲームギア
19 プレイステーション
20 3DO
21 NEO・GEO/NEO・GEO CD
22 レーザーアクティブ+LD-ROM²コントロールパック
23 レーザーアクティブ+MEGA-LDコントロールパック
24 X680x0シリーズ
25 MSXシリーズ
26 PC-9801・9821シリーズ
27 DOS/V
28 Macintosh
29 PIPPN
30 その他
31 何も持っていない
32 特に言いたくない

表6 よく読む雑誌

01 ファミコン通信
02 ファミ通Bros.
03 V JUMP
04 覇王
05 GAME ON!
06 Game Walker
07 電撃王
08 じゅげむ
09 ファミリーコンピュータマガジン
10 必本スーパー!
11 ㊙スーパーファミコン
12 THEスーパーファミコン
13 電撃スーパーファミコン
14 PCエンジンファン
15 プレイステーションマガジン
16 サターンFAN
17 ログイン
18 コンプティーク
19 Game Blast
20 ゲーメスト
21 ゲーメストEX
22 バーチャルアイドル
23 その他のゲーム誌
24 MAC LIFE
25 MAC POWER
26 MAC USER
27 ASCII
28 日経バイト
29 日経パソコン
30 Oh!PC
31 アイコン
32 DOS/Vマガジン
33 Asahiパソコン
34 CD-ROM fan
35 その他のパソコン誌

3DO AWARDS 投票募集のお知らせ

1995年に国内で発売されたソフトの中から以下の12の賞を決定します。あなたにとって、ナンバーワンソフトはどれですか？

総合グランプリ　すべてのタイトルを通じて、もっともすばらしかったもの。**3Dシューティングゲーム、アクションゲーム、シミュレーションゲーム、アドベンチャーゲーム、スポーツ、エデュテインメント**　各ジャンルの内でもっともすばらしかったソフトを１つずつ表彰。**ヒップホップ大賞**　もっともセンスの良かったソフト。**グラフィック大賞**　映像(実写やCGなど)がすばらしかったソフト。**ミュージック大賞**　音楽がすばらしかったソフト。**コストパフォーマンス大賞**　価格にくらべて楽しめたソフト。**マイフェイバリット大賞**　自分だけがおもしろさを理解していると思うソフト。影のグランプリ的存在の賞。

それでは投票、よろしくお願いします。

応　募　要　項

左のようにグランプリ・6部門賞・6大賞の計12の賞を決定します。この12の賞に値する作品を読者の皆さんに選んでいただくわけですが、『3DO AWARDS』への投票はとじ込みの「読者アンケートハガキ」でお願いします。下の表にあるエントリー番号をとじ込みハガキの該当賞の欄に記入してください。なお、かならず、賞ごとに異なるソフトを選んでください。１つのソフトは１つの賞しか選べません。複数の賞に同じソフトのエントリーナンバーが記入されていた場合は無効となりますので、ご注意ください。また、ソフトを選んだ理由を、記入欄の上にあるメッセージ欄に書いてください。

しめ切りは3月8日必着、発表は4月8日発売の3DOマガジン5－6月情報号でおこないます。

エントリー数が111タイトルと多く、どの賞にどのタイトルを入れようか、迷ってしまうかもしれませんね。

エントリー作品 全111タイトル(1995～1996年１月末日)

エントリーナンバー	ソフトタイトル	メーカー	ジャンル	エントリーナンバー	ソフトタイトル	メーカー	ジャンル
001	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	テーブル	057	Tetsujin RETURNS	シナジー幾何学	アクション
002	AutoBahn Tokio	Panasonic／サンアイ	レース	058	デビルズコース	T&E SOFT	スポーツ
003	Aqua World 海美物語	増田屋コーポレーション／みずき	etc	059	電脳漂流 -Multimedia Cruising-	サイトロン・アンド・アート／HAMLET(博報堂)	etc
004	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV／Interplay	アドベンチャー	060	トゥインクル☆ナイツ	インタラス	etc
005	囲碁タイムトライアル・死活大百科	エマテック	テーブル	061	闘牌伝アカギ	マイクロネット	テーブル
006	石田芳夫九段の囲碁制覇	G.A.M.／EAV	テーブル	062	閉ざされた館	スタジオ3DO	アクション
007	ウェイ・オブ・ザ・ウォリアー	NAUGHTY DOG／UIS	アクション	063	ドラえもん 友情伝説／THE DORAEMONS	小学館	アドベンチャー
008	AI将棋	タイトー	テーブル	064	ドラゴン・タイクーン・エッジ	サラインターナショナル	ロールプレイング
009	AD&D ロストダンジョン	SSI／T&E SOFT	ロールプレイング	065	NICE BODY	フジテレビジョン	etc
010	F1GP	ポニーキャニオン	レース	066	ナオコとヒデ坊 漢字の天才1	学漫	エデュテインメント
011	エミットVol.1 ～時の迷子～	光栄	エデュテインメント	067	ナオコとヒデ坊 算数の天才1	学漫	エデュテインメント
012	エミットVol.2 ～命がけの旅～	光栄	エデュテインメント	068	ナオコとヒデ坊 算数の天才2	学漫	エデュテインメント
013	エミットVol.3 ～私にさよならを～	光栄	エデュテインメント	069	ノンタンといっしょ ほしのおくりもの	ビクターエンタテインメント	エデュテインメント
014	オーシャンズビロウ	Mind Scape(Software Toolworks)／マルチソフト	etc	070	バーチャルカメラマン Part 1	ナグザット	etc
015	小倉百人一首	バンソフト	エデュテインメント	071	バーチャルカメラマン Part 2	ナグザット	etc
016	お姉さんといっしょ／着せ替えパラダイス	ビー・エス・エス	etc	072	バーチャルカメラマン Part 3	ナグザット	etc
017	おやじハンターマージャン	ワープ	テーブル	073	バーチャルカメラマン Part 4	ナグザット	etc
018	学校のコワイうわさ 花子さんがきた／	アミューズ	アドベンチャー	074	バーチャルカメラマン Part 5	ナグザット	etc
019	カランティーン	イマジニア／GameTek	シューティング	075	バーチャル・ソー	イマジニア／Elite Systems	シューティング
020	クレヨンしんちゃん パズル大魔王の謎	バンダイ	パズル	076	パーフェクトワールド	EAV	アクション
021	ゲームの達人	サンソフト	テーブル	077	爆笑オール吉本//クイズ王決定戦	吉本興業	etc
022	GEX（ゲックス）	Crystal Dynamics／BMG ビクター	アクション	078	パズルボブル	マイクロキャビン／タイトー	パズル
023	けろけろけろっぴとおりがみのたびびと	サンリオ／みずき	エデュテインメント	079	パドックノート'95	フジテレビジョン	etc
024	コープス・キラー	アクレイムジャパン	シューティング	080	ハローキティ あそびのおもちゃばこ	サンリオ／みずき	エデュテインメント
025	ゴールFH	カロッツェリアジャパン	スポーツ	081	ピーター・フランクル『パズルの塔』	TBS／HAMLET(博報堂)	パズル
026	ゴルフ場マルチメディア新書〈裾野カンツリー倶楽部編〉	ジィスクライフサポート	etc	082	美少女戦士セーラームーンS	バンダイ	アクション
027	紺碧の艦隊	徳間書店	シミュレーション	083	平田昭吾絵本「おおかみと七ひきのこやぎ」	エルコム	エデュテインメント
028	サイベリア	Interplay/EAV	アドベンチャー	084	平田昭吾絵本「シンデレラ」	エルコム	エデュテインメント
029	サプリーム・ウォリアー	アクレイムジャパン	アクション	085	ピラミッドイントルーダー	タイトー	シューティング
030	サムライショーダウン	Crystal Dynamics／BMGビクター	アクション	086	ファイナルロマンス2 HYPER EDITION	アンフィニ・エンタテイメント・テクノロジ	テーブル
031	三國志Ⅳ	光栄	シミュレーション	087	ファッティーベアのびっくり誕生日／	Humongous Entertainment／丸紅／メディアヴィジョン	エデュテインメント
032	Jリーグ　バーチャルスタジアム'95	EAV	スポーツ	088	ファン・ゲーム ソフトのおもちゃばこ	Williams Entertainment／ヴァージンインタラクティブ	エデュテインメント
033	実機パチスロシミュレーターVol.1	ネクストン／EAV	etc	089	フラッシュバック	Interplay／EAV	アクション
034	SHORT WARP	ワープ	etc	090	ブラッドエンジェルス	EAV／Games Workshop	シミュレーション
035	ショックウェーブ：オペレーション・ジャンプゲート	EAV	シューティング	091	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	アドベンチャー
036	シンジケート	EAV／BULLFROG PRODUCTIONS	シミュレーション	092	ブレードフォース	スタジオ3DO	シューティング
037	スーパーモデル ゲイル・マッケンナ	ディジタルプロダクション／トランスペガサスリミテッド	etc	093	プロスタジアム	三洋電機	スポーツ
038	スーパーリアル麻雀PⅣ＋相性診断	セタ	テーブル	094	フロポンワールド(仮称)	ワープ	etc
039	スーパーリアル麻雀PV	セタ	テーブル	095	プロ野球バーチャルスタジアム	EAV	スポーツ
040	スクランブルコブラ	パック・イン・ビデオ	シューティング	096	ペペロン村の四季	NHKエデュケーショナル／丸紅	エデュテインメント
041	スターウォーズ レベルアサルト	LucasArts Entertainment／EAV	シューティング	097	ボールズ ディレクターズカット	BMGビクター／PF.Magic	アクション
042	スターコントロールⅡ	Crystal Dynamics／BMG ビクター	ロールプレイング	098	ぼのぐらし	アミューズ／バンダイビジュアル	シミュレーション
043	スラムジャム　3Dバスケットボール	Crystal Dynamics／BMG ビクター	スポーツ	099	ポリスノーツ・パイロットディスク	コナミ	etc
044	姓名判断	バイス／アリアドネメディア	etc	100	ポリスノーツ	コナミ	アドベンチャー
045	セサミストリート-ナンバーズ-	EAV	エデュテインメント	101	麻雀狂時代 ～コギャル放課後編～	マイクロネット	テーブル
046	「占都物語」そのI	アリアドネメディア	etc	102	マカロニほうれん荘インタラクティブ	フューチャー・パイレーツ／東芝EMI	アドベンチャー
047	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	ロールプレイング	103	マルチメディア新書・ドライビングスクール(普通免許学科編)	ジィスクライフサポート	エデュテインメント
048	卒業Ⅱ～Neo generation～ SPECIAL	Shar Rock	シミュレーション	104	MYST	CYAN／マイクロキャビン	アドベンチャー
049	対決るみーず／	三洋電機	アクション	105	未来少年コナン DIGITAL LIBRARY	バンダイビジュアル	etc
050	タロット占い	バイス／アリアドネメディア	etc	106	ものしり自遊学「小倉百人一首編」	神鋼ヒューマンクリエイト	エデュテインメント
051	誕生～Debut～PURE	Shar Rock	シミュレーション	107	モンタナ・ジョーンズ	フューチャー・パイレーツ	アクション
052	チキチキマシン猛レース2-In Space-	フューチャー・パイレーツ	アドベンチャー	108	山田かまち美術館	システムサコム／テレビ朝日	etc
053	デイドラス～エピソード1：難破船のエイリアン～	ハットネット	アドベンチャー	109	リターンファイアー	SILENT SOFTWARE／スタジオ3DO	アクション
054	Dの食卓	ワープ／三栄書房	アドベンチャー	110	ワールドカップ スーパースタジアム	テレビ東京／ギャガ・コミュニケーションズ	etc
055	Dの食卓 Director's Cut	ワープ	アドベンチャー	111	ワールドカップスペシャル	ココナッツジャパン	スポーツ
056	テーマパーク	BULLFROG PRODUCTIONS／EAV	シミュレーション				

CONTENTS

MULTIMEDIA TOPIC

古今東西、日本に限らず世界のマルチメディアな情報を、読者のみなさまにお届けします

MACWORLD Expo/Tokyo '96今年も開催

今年も2月21日から2月24日までの4日間、日本コンベンションセンター（幕張メッセ）でMacintoshユーザーのための祭典、MACWORLD Expo／Tokyo'96がIDGワールドエキスポ／ジャパン、マックワールド・コミュニケーションズ・ジャパン、日本工業新聞社、ニッポン放送、フジテレビジョン、産経新聞社の6社の主催によって開催される。

今年の見どころとしては、展示会場に開設された「MacSquare」があげられる。今回、初の本格的な日本デビューとして長らく待ち望まれていた「General Magic」の全貌が、展示やデモを通して明らかにされる、とのことだ。さらにアップルのハード、ソフトのアライアンスのコーナーとして「PowerPC」、最先端のコンピューティング環境を提供する技術「OpenDoc」、PCIバスによる高速LAN、モービルコンピューティングの世界から話題のインターネットまで、最新技術や製品の動向がなじみやすい形で披露される。M2のコアとなる「PowerPC」は特に必見。

コンファレンス3日間・展示会4日間共通入場券3万3000円（当日券3万8000円）、展示会4日間入場券2000円（当日一日入場券1500円）。

カプコンM2参入

『スパII X』で3DOにも根強いファンを持つカプコンが、'95年12月3日にとうとうM2にも参入することを発表した。参入の理由としては、「ソフトの内容を十分に表現できる機能のある、有能なハードであると判断したため。M2には、より一層の性能の充実を期待したい」とのことである。発表される具体的なソフトのタイトルはまだ決定しておらず、検討、研究段階といったところだが、M2のハードの性能をいかすことのできるソフト開発を目指したい、との心強いコメントをいただいた。オリジナルはもちろん、移植にも期待したい。

アウトバーントキオタイムアタック結果発表

'95年12月1日から'96年1月15日まで全国的に募集された、本格派フルポリゴンレースゲーム『アウトバーントキオ』のタイムアタックイベントの上位入賞者が決定した。アウトバーントキオ本体に同梱されていたハガキ、もしくは店頭のハガキにイニシャル、タイム、パスワードを記入して送るといったシステムで募集され、タイムアタックのコースはLOOP WAY（都市高速道路）で、モードはタイムアタックモードかチャンピオンシップモードとなっている。

めでたく02'19'76というタイムをたたき出して全国1位となった斉藤隆さん（東京都）には、ほかでは絶対に手に入らないオリジナル・レザージャケットがプレゼントされる。また、惜しくも優勝はできなかったが第5位までに入賞した方にも、松下電器からもれなくスペシャルグッズがプレゼントされる。

自慢できるようなタイムを出すのはなかなか大変なもの。さて、あなたのタイムはどのくらい？

タイムアタック　トップ10ランキング

順位	ネーム	タイム	名前	年齢
1位	T.S	02'19'76	斉藤隆	25
2位	M.N	02'20'16	中村宗弘	15
3位	N.Y	02'21'95	頼田直也	21
4位	Y.O	02'22'04	小澤洋司	16
5位	ABT	02'22'69	森永浩二郎	15
6位	N.K	02'23'23	栗尾徳康	18
7位	M.B	02'23'75	倍野光広	23
8位	Y.H	02'24'04	堀勇樹	17
9位	K.S	02'24'65	重原宏次	24
10位	I.S	02'26'59	杉山勲	34

OVERSEAS TOPIC

ワープの飯野社長と社員一同は、1月の6日からオーロラを見に旅立った。さてさて今回の取材の成果はどんな結果だったのかな。

好評シリーズ第3弾！ 飯野賢治のアラスカぶるぶる紀行

行きましたよアラスカ。何でアラスカなんだって？　理由は簡単「Ohローラ」です。では、「4泊5日ワープアラスカ神秘のオーロラツアー」(本当にこういうツアー名だった)のはじまりぃ。さて、無事にオーロラは見えるでしょうか？

●1月6日：24時間の長旅

まだ、正月気分が抜けず、人々が「今年のかくし芸の堺正章のネタはたいしたことなかったネ」などと言っている頃に、ワープの14名はまたもやマイレージ稼ぎのノースウエストでアラスカへ向かったのでした。と、言っても目的地までは、成田→シアトル→アンカレッジ→フェアバンクスと飛行機を乗り継ぎ(今回初めてサイババの顔のようなイラストが描いてある、アラスカ航空にも乗ったのだ)、さらに車でチェナホットスプレングスという所まで行くという、24時間のザ・ロング・アンド・ワインディング・ロードなのでありました。チェナにはホットスプリングスというだけあって温泉があり、そこのロッジからオーロラを見るというのが今回のツアーの目的でした(優雅で暖かそうに聞こえたツアーだったが現実は厳しいものがあった)。しかし、雲だ、そして雪だ、オーロラは基本的には晴れてないと見られないので、僕はご飯を食べたら（クマの肉とかトナカイのハンバーガーとか、南千住のゲテモノ料理屋かと思ったが）すぐに諦めてベッドでグーでした（真面目な何人かはそれでも、オーロラを待っていたそうだ、スマン)。

左は流氷の浮く海、右は絶壁に水蒸気が凍りついた滝のよう迫る。たとえようのない寒さとは裏腹なとてもきれいな風景

●1月7日：犬ぞり体験

この日は、おいしいお肉のある朝ご飯を食べ終えたら、また寝て、午後に犬ぞりをしました。犬ぞりとは犬が引くソリでして、8匹程の犬が4人乗りのソリを引いてくれる主従関係のハッキリした乗物のことで、エビぞりとは全く関係ないのですが、寒い＆ワンちゃん運転乱暴よ！　ホント。そして、夜はまたクマ＆トナカイ料理を食べて、さぁオーロラ見学だぁー！　と思ったらまた雪ですよ、スノーですよ、アニキぼんぼんダネーですよ。ちくしょーなんで夜になると雪降るんだー！星が出てないじゃないかー、金かえせー、帰ったら「星見るひと」をプレイするゾー！　とワケのワカんないコトを叫んでも、気分も天気も晴れることなく、この日もアウトでした。

●1月8日：ラストチャンス

くそー！　今日がオーロラのラストチャンスじゃんかー。と、叫びつつ、朝も早よからフェアバンクスにターンバック。フェアバンクスの町をアレコレ見ても、心の中はオーロラ一色で（といってもオーロラはカラフルなのさ)、オーロラ！　オーローラ！　と西城秀樹の熱唱武道館ライブのごとく、リクターの天井トークのごとく愛しのローラを求め、ダンナの帰りを待つ新妻のごとく、夜を待ちわびるのでした。そして、もうクマ＆トナカイというアニマル料理はいやだーという心の叫びで(今回は叫んでばかりだな)、エベレーションというナカナカおいしいシーフード料理屋で、カニをたらふく食べまして、そんでもって夜です、晴れてます、グッドです、OKです。「今日は見えるかもね」というドラクエの村の人のごとく、まるでパナソニックの人と話しているかのような大阪弁のガイドにヒントをもらい、「オーロラは北の空に出ることが多く、初めは飛行機雲のように薄く出ます」などのチップス＆トリックスまでもらいました。と、いうことは見えるのカー！　と車で観測ポイントのスキー場まで行きまして、着いたのは午後11時、帰るのは2時（もちろん深夜の午前2時)、見えるか？　との皆の希望も虚しく、30分、1時間、2時間、3時間と過ぎていき、2時になり、パナ風ガイドの「もう帰りましょか」という声にあと15分だけ待ってくれと僕は叫び、そして2時15分「出たー！　イオンコート・ツー！」という叫びと共にオーロラは現れました。やったー!!　本当に、そのフシギな美しさはここでは言い表せないほどのものでした。(しかし、心がオーロラ一色だったので虹色ではなく一色だったのでした)。

オーロラを待つワープ社員一同。でも、雪が降ってきたからここにいてもしょうがないのに、離れがたい

最終日のアンカレッジの駐機飛行場。自家用車のようにみんな飛行機を持っている。後ろにあるのはタクシー飛行機

●1月9日：なごりおしい最終日

そして、昨日の興奮も冷めやらぬ最後の日はアンカレッジの市内観光の日でした。飛行機がやたらと止まっている駐機飛行場やパイプライン、博物館なども見てまわりました。僕のアラスカの感想は「寒い」そして「きれい」でした。みなさんも良かったら1度行ってみてください。

それでは次回のイギリスフィッシュ＆チップス紀行まで（えっ、マジで？)。

編集部ようござんすねー、あっちこっち旅行しちゃって。熊だの鹿だのマンモスだのも食べ放題でねー。犬ぞりを引っ張らされた犬くんたちがかわいそうなような……。ま、最後の日にオーロラが見えるあたりラッキーだったみたい。まったく見られない人もいるらしいからね。この連載まだまだ続くぞ。

Media Station

ビデオ、LD、音楽CDからフォトCD、ビデオCD、イベントまで気になる情報を一挙に紹介！

LD/VIDEO 新世紀エヴァンゲリオン Genesis 0:1

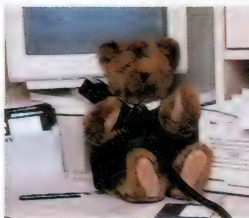
テレビ東京系で放映されている人気アニメ、『新世紀エヴァンゲリオン』の第壱話『使徒、襲来』('95／10／4放映）と第弐話『見知らぬ天井』（10／14放映）を収録したビデオ＆LD。イメージボード集、新番組スポット、TV版予告なども収録されている。〈CAST〉碇シンジ：緒方恵美／葛城ミサト：三石琴乃／赤木リツ子：山口由里子／綾波レイ：林原めぐみ／碇ゲンドウ：立木文彦／冬月コウゾウ：清川元夢 他。カラー／ステレオ／52分・発売中。デジタル・5800円(LD)。HiFi・5300円(VHS)。（キングレコード）。

聖書をモチーフにした世界観と重いストーリーが注目を集めている

VIDEO サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

人気格闘ゲーム、『斬紅郎無双剣』の攻略ビデオ。各キャラ性格別の攻略、各エンディング、スタッフロールはもちろん、ゲーム声優陣による解説も収録されている。カラー／HiFi／ステレオ／90分・4800円・発売中（ポニーキャニオン）。

PHOTO CD ネイチャーフォトシリーズ

昨年12月の時点ですでに35タイトルが発売されていた、版権フリーの写真を集めたフォトCDポートフォリオのシリーズに、新しく4つのラインナップが登場した。スポーツ＆レクリエーションシリーズとしてテディベアのショットを100カット収録した『かわいいクマちゃん』、フィットネスクラブでの女性のショットを収めた『華麗なるフィットネス』、ほかに素材シリーズとして100カットずつ収録されている『材料と模様』、『優雅な窓と扉』が発売されている。各3500円・発売中（ウェップシステム）。

とってもかわいいテディベア。思わず抱きしめたくなるよね。

フィットネスクラブというと、たまに駅から見えるのがあるね

PHOTO CD 静素材 vol.3《雪の表情》

壮大な自然を7人のセミプロカメラマンが撮った素材集。「雪」の表情の数々を、著作権フリーの写真として楽しむことができる。解像度は5種類、80点収録。同様の素材集で『静素材vol.1空の表情』、『vol.2花の表情』が発売中。3800円・2月22日発売(MIZUKI)。

雪景色って本当にキレイで心がなごむよね。吸いこまれてしまいそう

CD CDドラマ 速攻生徒会

月刊コミックゲーメストで大人気の連載コミック『速攻生徒会』が、作者の想像どおりの豪華声優陣総出演によって、ついにCDドラマになる。原作者の小沢氏のコメントは「いやもう、光栄の一言で。イメージ？　バッチリもなにも、考えて書いてましたから（笑）。もうありがたい、ありがたいって拝みながら聞かせてもらいました」。また出演した声優さんたちのコメントとしては、キャラクタの名前が自分と同じ名前であることに対して、「自分の名前をそのまんま役でやるっていうのは、こんなにもくすぐったいものかと思いました（折笠氏）」とのこと。また、軽いノリの戦闘シーンが特にオススメとのことだ。2800円・3月6日発売（キングレコード）。

作品自体が明るいこともあって、楽しい雰囲気でオフレコは行われた

VIDEO CD オリックスブルーウェーブ 栄光への軌跡～がんばろう神戸～

昨年、日本リーグで優勝したオリックスブルーウェーブの開幕から優勝までの軌跡をビデオCDに収録。名場面を、毎日放送ラジオの実況中継付で楽しめる。アルバムをかねた選手個人データも充実。プレイバックコントロール対応。4800円・発売中（データウエスト）。

数々のファインプレーが、トータル43分間のビデオ映像となって収録

CD Vita Nova "ancient flowers"

ポップ・アレンジされた古楽が、最先端アーティストたちと古楽ジャンルの名演奏家たちのジョイントによって演奏されたアルバム。上野洋子、菊池成孔、葛生千夏、渡辺等といった豪華ミュージシャンが参加している。2800円・発売中（日本クラウン）。

CD REAL BOUT餓狼伝説

餓狼伝説の最新シリーズ、『REAL BOUT餓狼伝説』のオリジナルサウンドトラック。オリジナルバージョンのBGMに加え、ボイスやS.E.を完全収録している。なお、初回のみスーパーピクチャーCDとなっている。1500円・発売中（ポニーキャニオン）。

EVENT ドラゴンクエストVI オーケストラコンサート

人気SFCソフト『ドラゴンクエストVI』のオーケストラコンサートが、夏の東京公演に先駆けて大宮（4月4日　開場13時　開演13時半／大宮ソニックシティ大ホール／S 3500円　A 3000円）、仙台（5月12日　開場13時　開演13時半／宮城県民会館／S 4000円　A 3500円）で行われる。くわしくは次までに問い合わせのこと。

〈大宮公演〉文化放送チケットポート☎03-3357-9999

〈仙台公演〉オフィストライ☎022-267-0485

Reader's Club

みなさんのおたよりあってのこのコーナー。楽しいおたより待ってるよ。恒例、ワープ特製フロポンくんの4コママンガもついてます。

●岩手県のライラさん、あなたはアマイ！『ソード&ソーサリー』、私は9時間30分でクリアした。　　　　（青森県／ムッチョん）

なんだかソード＆ソーサリーの早解きがブームになっているようですね。それにしても、9時間30分というのは早いですね～。でもできれば、今度から早解きやハイスコアを競うときは、それを証明する写真やビデオテープなどもいっしょに編集部まで送ってくれるとうれしいです。

●3DOのソフトは6本購入しているが、その中でもいちばんやり込んだソフトは『リターンファイアー』だ。一見地味だが味がある。BGMも映画で使用された「ワルキューレの騎行」など、映画的だ。元々シミュレーションが好きなのだが、アクションとはいえマップ数の多さや使用する兵器で戦略を考える点は、じつにシミュレーション的である。3DOソフトは現在、数では他より勝っているが、目玉やヒット作に乏しい。しかし本作品のような隠れた名作もあるので、これからも良作に期待したい。　　　　（宮城県／安東一郎）

リターンファイアーは、編集部の中でも評判のよかったソフトです。トロトロしてると、あっというまに破壊されてしまいますけどね。目玉やヒット作はあまりない3DOのソフトではありますが、そういった心のゲームがひとつでも見つけられたのはよかったと思います。ただそういった3DO生まれのいいゲームが、意外とすぐ他機種に移植されてしまうのは、残念なところですが。

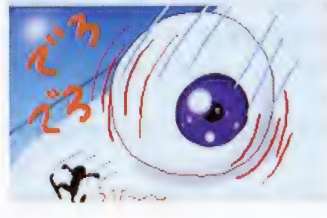
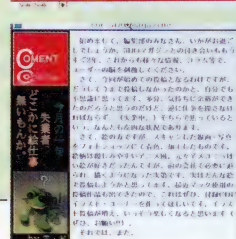
〈大阪府／ぽてちん〉CD-ROM3枚組＋音楽ＣＤであの値段は、びっくりの破壊価格でした。やっぱりローラは人気高いね

●このごろはいろいろなジャンルの移植ソフトが発売されてきて、とてもうれしいです。その中で目立ってきているマイクロキャビンのソフトが大好きです。またパズル系のソフトが少ない中、やっぱりマイクロキャビンの『パズルボブル』は注目ソフトだと思います！これからもいろんな分野のソフトの開発・移植をお願いします☆（大阪府／森江由起子）

パズルボブルは好きで、寝るのも忘れてやったこともあります。とくに「記録にチャレンジ」でいいところで終わってしまったりすると、くやしくてついコンティニューしてしまったり(笑)。今のところ消したバブルの数1337が最高なのですが、あれ以来1000個の壁が越えられません。うーん、奥が深い。スルメのようなゲームですね、これ。

〈長野県／あるまじろ〉すっかり恒例、あるまじろさんのソード＆ソーサリーのイラスト。若くなったね、エルゴート

●M2の話題でいろいろあるでしょうが、ひとこと言わせてください。まだパナソニックは現行の3DOでできることをやっていないと思います。M2の可能性よりも先に、3DOの限界まで使いきったゲームを目指してほしい。今のユーザーを満足させることができないのであれば、M2の可能性も小さくなってしまうことを忘れないでください!!
（千葉県／佐藤一俊）

3DOを買ったユーザーの本当の心の声だと思います。早くから3DOを買ってM2を待ち望んでいるユーザーのためにも、いいハード＆ソフトを出してほしいものです。

〈静岡県／木野寿也〉Macintoshのデータで送られてきた年賀状&お手紙&イラスト。就職は決まったかな?

3DOソフト開発プロジェクト

ユーザーのご意見番、プロジェクト係。みなさんの「あれが欲しい／」なお便り、待ってます。

●モデムを利用して、一画面に大勢のプレイヤーが参加できて、キーボードなどで会話ができるゲームをやってみたいです。プレイしている人がそのキャラクタになりきって、いろいろできるゲーム。プレイしている人がキャラクタの設定や顔をデザインできたりすると、みんなそのキャラクタに愛着をもってくれると思います。エントリー方式でもいいかもしれないです。　（福島県／石川英俊）

3DOで遊べる、テーブルトークのRPG、といった雰囲気ですね。やっぱり何人もでいっしょに遊べるソフトは、楽しさがちがいます。通信対戦のレースゲームやアクションゲームはそこそこありますが、こういった長時間かけて進めていくようなゲームも出てきてほしいものです。でも、まずはモデムかな？

〈千葉県／すっとこ野郎〉小島監督作品のファンは、本当に多いです。ちなみに、彼女は「ジョナサンに館内放送で告白されたい」とのこと……

●3DOはこのさい、ゲームばかりでなく『ゲームができる2万円台のパソコン』として、世間に認められたほうがいいと思うんですが、どうでしょうか。そのためにもまず、プリンタ、モデムなどの周辺機器、そしてなによりも文書作成、アート、音楽などのマルチメディアマシンらしいソフトを開発してほしいです。お願いします。　（東京都／清水祐也）

〈栃木県／あおいルリ〉ジープに乗っている彼が、どことなくリターンファイアーにハマっていた編集部員に似ていますぅ

もともとはそうだったはずなのですが、今のところそういった「マルチメディア」らしいものが出ていないのは、残念なことですね。

〈埼玉県／ＬＣＬ〉移植希望１位のストZEROの、ひさしぶりに華やかなイラストです

3DOソフト移植希望ランキング

ランク	タイトル	メーカー	ポイント
1位	ストリートファイターZERO	カプコン	11.1%
2位	バーチャファイターシリーズ	セガ	7.3%
3位	同級生シリーズ	エルフ	6.5%
4位	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス	5.0%
5位	シムシティ2000	イマジニア	4.2%
6位	スナッチャー	コナミ	4.2%
7位	リッジレーサー	ナムコ	3.8%
8位	ヴァンパイアハンター	カプコン	2.7%
8位	レイブレーサー	ナムコ	2.7%
8位	鉄拳シリーズ	ナムコ	2.7%

Event Report

あっちこっちで開かれているイベントを、みなさんにお教えいたしましょう。今回はいわゆるマニアの祭典、コミックマーケットだ。

晴海最後のコミケレポート

　コミケというのは、毎年夏と冬に開かれる、最大規模の同人誌即売会のことだ。正式名称は「コミックマーケット」という。主に取り扱われているのはアニメや小説のパロディ、ゲームをネタにしたもの、オリジナルの創作、そして同人ソフトなどだ。で、なぜ3DOマガジンでコミケのレポートかというと、レポートするほうにもいまひとつ理由がわからなかったりする。が、すでに瞬間動員数が最大規模のイベントであるということで、今度からは開催開場も移るし、興味がある方は一度のぞいてみてはいかがだろうか？　べつに、ちまたでいろいろいわれているような怖いところでもなければ、怪しいところでもない。3DOのソフトの同人誌もわずかだが出ているし、意外と気が合う友人とも知り合える。めちゃくちゃ混んでいることは、確かなんだけどね。

特に混雑していた2日目の晴海会場。どこを見ても、人、人、人……

　さて、コミケというのは主に同人誌のジャンルでサークルの配置が分けられている。その結果、だいたいにおいて２日目がものすごい混雑になるのだ。２日間とも行く、それもすべてを見てまわる、という人はサークルで参加している人以外は、けっこう少ない。なんでかというと、会場すべてをまわろうとすると、まず体力がもたないからだ。

　それはさておき、今回は２日目、主にゲームや男性向けのアニメ同人誌、創作が中心の日をのぞいてきた。目立ったのは、まだ放映開始されてから３か月もたっていなかったアニメ、『新世紀エヴァンゲリオン』の同人誌が大増殖していたことだ。ほかはゲーム（RPG系）同人誌と男性向け創作が同じところに配置されていたせいか、途中からその館に入場規制がかかってしまったことだろう。とにかく晴海最後のコミケだけに普段より大混雑だった。

SFCとFXのソフト『アンジェリーク』のコスプレイヤーさん、全員集合

第49回コミックマーケット

開催日：'95年12月29、30日
開場：晴海国際見本市会場
参加サークル数：約15000
29日のジャンル：アニメ（女性向け・一般）、音楽、芸能、コミック系FC　他
30日のジャンル：アニメ（男性向け）、創作、同人ソフト、小説FC、SF、ファンタジー、歴史、文芸、ゲーム　他
★第50回目は8月3、4日、東京ビッグサイト（東京国際展示場）で開催されます

イラストコンテスト

今回のお題は、2大育成ゲーム『卒業Ⅱ』と『プリンセスメーカー2』。どっちを見ても、女の子がいっぱいなのだ。

卒業Ⅱ〜Neo generation〜SPECIAL

1位
〈北海道／大本博之〉とても繊細なタッチのイラストです。石橋の表情がいいですね。惜しむらくは、送ってくれる際にハガキの右隅がちぎれてしまったこと。うーん、もったいない

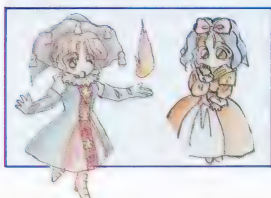
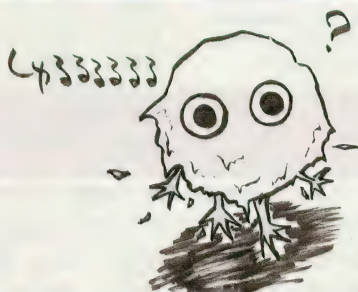
2位
〈茨城県／氷凍〉セル画の原画だそうです。書き文字にもうちょっと気をつかったほうがよかったかな？ 裏面の大塚&安田もポイント高いです

〈茨城県／うぇんでぃー〉今回は谷メインのイラストが多いようでした

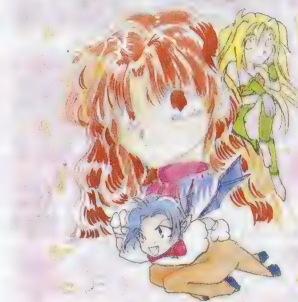
3位
〈大阪府／藤原愛子〉初投稿で第3位！ 季節にマッチしたイラストです。さて男性諸君、今年のバレンタインはどうかな？

〈京都府／竜騎猫姫団〉大塚が某アニメの綾波に似ている、と評判でした。石橋がお気に入りです

プリンセスメーカー2

1位
〈愛知県／かたねゆう〉イラストコンテストではすっかりおなじみになったかたねゆうさんのイラスト。すっかり編集部内に固定ファンがつきました。裏のマンガは卒業Ⅱでした

〈茨城県／うぇんでぃー〉娘がメインのイラストだったんですが、背景の彼女たちのかわいさにここだけ無理に採用

2位
〈東京都／アミノ酸の大冒険〉まさかこれが2位になるとは思いませんでした(笑)。カワイイから許す

〈大分県／真宮まなみ〉やっぱり絵になる、シルクのドレス姿の娘。背景の娘もいいですね

〈長野県／見峯〉気品アップの必需品、シルクのドレスはやっぱり高いけど買っちゃうよね。木綿のドレスも好きです

3位
〈京都府／竜騎猫姫団〉2枚目採用の、竜騎猫姫団さんです。ビーナスの精にはお世話になりました、はい

次回のお題は『ブルーフォレスト物語』

今回のコンテストの1位、2位、3位の方には、それぞれ図書券をプレゼント。8回目のお題は期待のRPG『ブルーフォレスト物語』です。ソフトの発売日はまだ先ですが、想像をふくらませて応募して下さい。今号P.24〜P.31掲載の紹介記事もよろしく。ひとり何作応募してもかまいませんし、サイズも問いません。またマッキントッシュで読み込めるフォーマットであればCGでもかまいません。なお、応募作品は返却いたしませんのでご了承ください。応募先は「3DOマガジン編集部コンテスト係」まで。なお、しめ切りは3月8日消印有効です。みなさんの力作を待ってるよ！

Other Information

ショップやイベントなどの情報を満載、プレゼントもこちらです。
フォトCDコンテストもよろしくね。

●もっと！ ときめきメモリアル 全国イベントキャラバン'96春

去年の夏に行われて大好評を博したイベントキャラバンが、ふたたび開催される！ ゲストは、金月真美、小野坂昌也、黒崎彩子などが予定。詳しくは、開催される各会場に問い合わせのこと。

○3／24 京都・シルクホール（アニメイト京都店☎075-252-1460）○3／25 東京・豊島公会堂（アニメイト☎03-3957-1234）○3／27 札幌・パトス（アニメイト札幌☎011-219-1223）○3／31 大阪・つかしんチャーチスクェア（サンコーつかしん店☎06-420-3781）○4／1 名古屋・港湾会館（アニメイト名古屋店☎052-453-1322）○4／5 福岡・ベストホール（キングレコード福岡支店☎092-751-4331）○4／6 東京・杉並公会堂（新星堂各店：近くにない場合は☎03-3393-5152）

プレゼント

応募方法はハガキに（1）ほしいプレゼントの番号と賞品名（2）〒住所（3）氏名（4）年齢（5）電話番号（6）200字程度の3DOハード、ソフト、周辺機器、いずれかの意見や感想、の6つを記入して「プレゼント」係まで送ってください。しめ切りは3月8日必着。発表は4月発売の号のこのページで。

1 ソード&ソーサリーのミュージックサンプルCD 1名様 提供／マイクロキャビン
2 誕生～Debut～PUREのポスター 10名様 提供／Shar Rock
3 DEFCON5のTシャツ 1名様 提供／マルチソフト
4 N.O.B.のカレンダー 10名様 提供／三洋電機
5 N.O.B.の腕時計 10名様 提供／三洋電機
6 ブルーフォレスト物語～風の封印～のカレンダー 5名様 提供／松下電器産業

●GAME & CD発売記念 GAMEDELIC LIVE開催

CDにライブにと精力的な活動を続けているGAMADELICが、ファンの熱い要望にこたえて、とうとうライブを開催する！ 当日はライブのほかにもデータイーストからのプレゼントイベント、新作CD等が買える販売コーナーもアリ。また会場で買った方には、サイトロン特製のキャリングケースも先着100名にプレゼントされちゃうぞ。そんなライブに、抽選で100組200名様をご招待しよう。

応募方法は往復ハガキにて、往信ハガキに住所、氏名、年齢、GAMADELIC宛の質問やお便り、返信ハガキの宛先を明記のうえ、〒150 東京都渋谷区神宮前6-23-3 第9SYビル4F サイトロン・アンド・アート（株） GAMADELIC-LIVE係（3DO）」まで。しめ切りは2月18日必着、発表は発送をもって。

場所：原宿ルイード
日時：2月25日（日）
開場 14:30 開演 15:00

第5回フォトCDコンテスト作品募集中！

第5回フォトCDコンテストの締め切りも間近に迫ってきました。くわしくは下記の概要を参照して、どしどし作品を応募してください。

★フォトCDコンテストの概要

・対象／プロ、アマ問わずどなたでも
・しめ切り／2月15日必着
・テーマ／自由（ただし公序良俗に反しないもの）
・作品／オリジナルで未発表なもの。なお、著作権は本人に、版権は徳間書店インターメディアに帰属します。
・方法／35ミリの現像済ネガかスライド（ポジ）とプリントした写真（応募作品は返却できません）。
・発表／4月発売の本誌およびサターンFAN上で作品と共に発表。また本誌付録のCD-ROMにも容量の許す範囲で上位入賞者の作品を収録。
・審査員／編集部、日本コダック、松下電器産業、セガ・エンタープライゼス
・賞／コダック賞、松下賞、セガ賞各1名

★応募方法

プリントした写真の裏に名前を記入の上、以下の項目を明記したメモを同封してください。なお、複数の応募は可能ですが、作品ごとに整理しますので、メモは作品ごとに1枚ずつ用意してください。送り先は、「フォトCDコンテスト係」まで。1作品のタイトル 2カメラやフィルム等のデータ 3作品に関してのコメントを100～200文字程度 4撮影日時、場所 5氏名（フリガナをお願いします）と年齢、職業 6〒住所と電話番号

主催／3DOマガジン編集部
サターンFAN編集部
協賛／日本コダック株式会社
松下電器産業株式会社
株式会社セガ・エンタープライゼス

こんなおたより待ってるよ

●クラブ係●まじめなご意見から笑える日常まで、ジャンルを問わずになんでもどうぞ。
●イラスト係●クラブを華麗に飾るイラストはこちらへ。イラストコンテストの応募作品は「コンテスト係」へお願いします。
●プロジェクト係●「こんなソフトを望む！」というアイデアやご意見、ご希望、移植希望などはこちらへどうぞ。

●すべてのあて先はこちら
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア
3DOマガジン編集部 ○○係

当選者発表

●3DOマガジン1－2月情報号当選者（発送は編集部）
●プリンセスメーカー2（2名様）＝〈栃木県〉村上みずほ〈東京都〉池田裕／●パズルボブル（1名様）＝〈愛知県〉近藤具仁子／●スーパーリアル麻雀の卓上グラフィティカレンダー（10名様）＝〈北海道〉阿部寿至〈栃木県〉久保田徳之〈東京都〉安永真・佐々木信二〈山梨県〉加納理砂〈愛知県〉岸泰規〈大阪府〉松野詩織・保田勝也〈鳥取県〉浜野進〈福岡県〉上野紀美子／●スーパーリアル麻雀PVのテレカ（5名様）＝〈栃木県〉漆原良夫〈新潟県〉坂本拓哉〈三重県〉真田篤史〈京都府〉草郷一也〈大阪府〉福嶋健／●麻雀狂時代～コギャル放課後編（1名様）＝〈兵庫県〉春名義行／●アウトバーントキオのジャンパー（1名様）＝〈三重県〉上田清隆／●アウトバーントキオのトレーナー（1名様）＝〈東京都〉水谷潤／●アウトバーントキオのキーホルダー（10名様）＝〈北海道〉佐野勇気〈岩手県〉橋本淳也〈群馬県〉田中正義〈神奈川県〉藤谷美貴・荒木透〈静岡県〉小島隆介〈滋賀県〉鳴沢京子〈大阪府〉水野芳雄・早乙女良一〈岡山県〉山田平／●アウトバーントキオのキャップ（5名様）＝〈埼玉県〉小鮒芳行〈東京都〉彦坂佳史〈山梨県〉古屋勉〈新潟県〉桜井祐介〈山口県〉伊林僚
●第20回（11月期）3DOクラブ入会者オリジナルグッズ当選者（発送は3DOジャパン）
●3DOTシャツ（10名様）＝〈北海道〉斉藤康尊〈千葉県〉首藤清影〈東京都〉佐久間貴之・入山裕子・増田美佐子〈神奈川県〉石田博之〈愛知県〉宮前剛〈大阪府〉原田進〈兵庫県〉山谷徹〈鳥取郡〉市村たまえ／●3DOウォッチ（10名様）＝〈北海道〉佐藤慶二・二本柳栄〈山形県〉大沼宗雄〈群馬県〉柳岡和弘〈東京都〉伊達哲也〈神奈川県〉加藤喜一〈静岡県〉増井隆通〈大阪府〉太田弘樹〈奈良県〉稲垣順一〈鳥取県〉西村友治／●3DOCDケース（10名様）＝〈北海道〉鈴木敏・庄司謙介〈青森県〉蛯沢直美〈東京都〉小野雅央〈神奈川県〉中川清司・坪井悟〈愛知県〉吉野正弘・岩瀬竹広〈大阪府〉吉永真一〈兵庫県〉永橋聡司／★3DOボールペン（20名様）＝〈宮城県〉志小田次男〈宮崎県〉山下順子〈千葉県〉木村章夫・小柳庸子・市川矢早人・大河原誉士〈埼玉県〉五位野聖〈東京都〉黄鮮圭・若狭よしえ・塚田博志・小平貴司〈神奈川県〉泉賢一・奈良影二・繁本竜彦〈愛知県〉山田恵太・谷本宏貴〈大阪府〉新谷智樹・江夏一之〈鳥取県〉杉森直〈鹿児島県〉溜典人
★第22回（12月期）3DOクラブ入会者オリジナルグッズ当選者（発送は3DOジャパン）
★3DOTシャツ（10名様）＝〈新潟県〉上村務〈埼玉県〉木村貴往〈東京都〉塩月康人〈東京都〉高田武彦〈東京都〉森田真人〈神奈川県〉真田学〈神奈川県〉山倉義房〈静岡県〉田中孝典〈大阪府〉金谷武志〈熊本県〉内堀誠矢／★3DOウオッチ（10名様）＝〈北海道〉佐藤潤也・石川渉〈岩手県〉岩渕満・高屋稔・山本光幸〈東京都〉古谷享〈山梨県〉鷹野満なお〈長野県〉西沢紀夫〈大阪府〉沢田藤夫〈奈良県〉梶井伸起／★3DOCDケース（10名様）＝〈茨城県〉鈴木直幸〈千葉県〉浜田泰浩〈福井県〉遠藤一彦〈京都府〉菅森将弥〈大阪府〉木村友美・宗守稔・田中裕之〈兵庫県〉西本孝弘・東田裕次〈鹿児島〉徳永悦穂／★3DOボールペン（20名様）＝〈北海道〉中川直樹〈千葉県〉佐藤一俊〈埼玉県〉渡辺政一〈東京都〉梅原俊之・大沼徹・藤田浩裕・中井友之・露崎誠一〈神奈川県〉藁科博之〈長野県〉熊崎文克〈静岡県〉川上努・小沢正紀〈滋賀県〉小山翔平〈京都府〉杉之下夕美・河西祥孝〈大阪府〉坂口隆志〈兵庫県〉志磨村健〈島根県〉西本功恵〈香川県〉藤田洋平〈山口県〉藤本秀文

BACK NUMBERS

バックナンバーに関するお問い合わせは徳間書店インターメディア販売部（☎03-3573-8613）までお願いします。

●創刊号5−6月情報号

付録CD-ROM付 ……………………980円

All About 3DO：日本版リアル徹底解剖紹介ほか●The Story of 3DO：ハードメーカーのソフト戦略ほか●Software Express：ウルトラマンパワード／チキチキマシン猛レース／京都鞍馬山荘殺人事件／ペブルビーチの波濤／ザ・ライフステージ／トータルエクリプス／鉄人／クラッシュ・アン・バーンほか●LIVE／3DO MAGAZINE#1

●'94 7−8月情報号

……………………………………680円

All About 3DO：三洋電機3DO／周辺機器／フォトCD●The Story of 3DO：ローカライズの現場●Software Express：ジュラシック・パーク・インタラクティブほか●The Guide：鉄人／ドクターハウザー／トータル・エクリプス／京都鞍馬山荘殺人事件／ドラゴンズ・レア／バーチャル・ホラー〜呪われた館〜／娯楽の殿堂／ウルトラマンパワードほか

●'94 9−10月情報号

付録CD-ROM付 …………………1280円

SCOOP／：年末来春発売予定のソフト特集●All About 3DO：ゴールドスター、サムソン、三洋電機の3DO●The Story of 3DO：CESレポート●Software Express：ショックウェーブ／ロードラッシュほか●The Guide：パワーズキングダム／アローン・イン・ザ・ダーク／スーパー・ウイングコマンダーほか●LIVE／3DO MAGAZINE#2

●'94 11月情報号

……………………………………680円

SCOOP／：年末来春発売予定のソフト特集●All About 3DO：エレショーで新型REAL参考出品●The Story of 3DO：REAL海外を行く●Software Express：Jリーグバーチャルスタジアムほか●The Guide：ロードラッシュ／ショックウェーブ／信長の野望・覇王伝／アローン・イン・ザ・ダーク／宇宙生物フロポン君／シャドー・ウォリアーほか

●'94 12月情報号

付録CD-ROM付 …………………1280円

SCOOP／：NEW REAL FZ-10のすべてほか●All About 3DO：ビデオCDアダプター特集●The Story of 3DO：変貌する次世代機のソフト作り●Software Express：オーバードライビンほか●The Guide：西村京太郎トラベルミステリー「悪逆の季節」／アウター・ワールド／グレートサッカーキッドほか●LIVE／3DO MAGAZINE#3

●'95 1−2月情報号

付録CD-ROM付 …………………1480円

特集：全150 3DOタイトル購入ガイド●All About 3DO ：最新周辺機器情報●The Story of 3DO：「面白いゲームを作る／」こと●Software Express：スターブレード／幽☆遊☆白書ほか●The Guide：スーパーストリートファイターII X／Jリーグバーチャルスタジアム／卒業FINAL／シュトラールほか●LIVE／3DO MAGAZINE#4

●'95 3−4月情報号

……………………………………680円

SCOOP／：GEX／Dの食卓／ポリスノーツほか●All About 3DO：3DO BLASTER for DOS/Vほか●The Story of 3DO：ソフトの価値を測るもの●Software Express：サムライショーダウンほか●The Guide：スターブレード／幽☆遊☆白書／オーバードライビン／アイドル雀士スーチーパイSpecial／AD＆D ロストダンジョン／上海 万里の長城ほか

●オール3DOソフトカタログ

……………………………………980円

期待の新作ソフト大紹介!!：GEX、三國志IV、爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦／、美少女戦士セーラームーンS、Dの食卓、紺碧の艦隊、スーパーリアル麻雀PIV＋相性診断、クレヨンしんちゃんパズル大魔王の謎ほか●オール3DO ソフトカタログ：ジャンル別全106本紹介●3DO GAMES攻略SPECIAL：3DOゲームのおもしろさをギュッと濃縮大攻略!!

●'95 5−6月情報号

付録CD-ROM付 …………………1480円

SCOOP／：ショックウェーブ：オペレーション・ジャンプゲート●All About 3DO：3DOライフをエンジョイするための周辺機器のすべて●The Story of 3DO：ソフトの「桃栗三年柿八年」●Software Express：Dの食卓／MYSTほか●The Guide：三國志IV／サムライショーダウン／ドラゴン・タイクーン・エッジほか●LIVE／ 3DO MAGAZINE#5

●'95 7−8月情報号

付録CD-ROM付 …………… 1480円

SCOOP／：'95 SUMMER→WINTER 特報／速報／ 新作情報満載／●ALL ABOUT M2：M2のすべて●Software Express：GEX／リターンファイアーほか●The Guide：Dの食卓／紺碧の艦隊／MYST／爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦／トゥインクル・ナイツ／ポリスノーツ・パイロットディスクほか●LIVE／3DO MAGAZINE#6

●'95 9−10月情報号

付録CD-ROM付 …………… 1480円

おっかけBIG GAMES：ブルー・シカゴ・ブルース／ブルーフォレスト物語〜風の封印〜ほか●ALL ABOUT M2：M2に迫る!!●Software Express：ソード＆ソーサリー／ポリスノーツ／アローン・イン・ザ・ダーク2ほか●The Guide：GEX／テーマパーク／ショックウェーブ：オペレーションジャンプゲート／リターンファイアーほか●LIVE／ 3DO MAGAZINE#7

●'95 11−12月情報号

付録CD-ROM付 …………… 1480円

おっかけBIG GAMES：Dの食卓ディレクターズカットほか●ALL ABOUT M2：M2に迫る!! PART2／ソフトハウスM2アンケート●Software Express：Jリーグバーチャルスタジアム／FIGP／シンジケートほか●The Guide：ソード＆ソーサリー／アローン・イン・ザ・ダーク2／フロポンワールド（仮称）ほか●LIVE／ 3DO MAGAZINE#8

●'96 1−2月情報号

付録CD-ROM付 ………………………………… 1480円

新春特集／M2を語る：松下電器 立花事業部長（対談）ワープ 飯野賢治社長●Software Express：Dの食卓ディレクターズカット／プロ野球バーチャルスタジアム／飯田譲治「ムーンクレイドル」／卒業II〜Neo generation〜SPECIAL／プリンセスメーカー2／アウトバーントキオ／ウルフェンシュタイン3D／パズルボブル／SHORT WARP／閉ざされた館／The Tower／N.O.B／プロスタジアム／スーパーリアル麻雀PVほか●The Guide ：ポリスノーツ／Jリーグバーチャルスタジアム'95／FIGP／ブレードフォース／ブラッドエンジェルス／シンジケート／デイドラス〜エピソードI：難破船のエイリアン〜ほか●LIVE／ 3DO MAGAZINE#9

LIVE! 3DO MAGAZINE MANUAL

付録CD-ROM LIVE! 3DO MAGAZINEの使い方

3DOの新作をためしたいなら「LIVE! 3DO MAGAZINE」が一番！ 特に今回は読者の注目度が高い『ブルーフォレスト物語』と『Dの食卓2』の2大タイトルのデモを収録！ しかもGAMEデモも6タイトルと大ボリュームで楽しめます

収録ソフト一覧

INTERVIEW& REPORT
今回はお休みです

PHOTO CD
今回はお休みです

GAME
『ブルーフォレスト物語～風の封印～』
『誕生～Debut～PURE』
『サイベリア』
『PO'ed』
『キャプテンクエーザー』
『アウトバーントキオ』

MOVIE
『Dの食卓2』
『ロイヤルプロレスリング』
『デフコン5』

DATABASE
発売済み3DOソフト205タイトルのデータベース

メニューシステム、データベースの操作説明

付録CD-ROMを起動すると最初にオープニングが始まります。Pボタンでポーズでき、Bボタンを押すと、オープニングをスキップしてメインメニューへ移ります。このメインメニューで行きたいコーナーを選んでください。なお、今回は『INTERVIEW & REPORT』と『PHOTO CD』のコーナーはお休みですので選択することはできません。そのほかのコーナーについては各コーナーの説明を参照してください。

この付録CD-ROM『LIVE! 3DO MAGAZINE』はソフトの体験版を収録したプロモーションタイトルですが、プロモーションタイトルには3DO社によって10分以上のプレイ不可、セーブ不可、プレイ人数1人のみ、といった規定がもうけられているため、この規定に沿わないタイトルは収録することができません。収録されているゲームの内容によっては、プレイ中に突然ゲームが終了する場合がありますが、これは上記の規定を守るためです。製品版と違いがある場合がありますが、ご了承ください。

コントロールパッドの名称

Lボタン
Rボタン
方向キー ←・↑・→・↓のように表します
Xボタン
Pボタン
Aボタン
Bボタン
Cボタン

メニューシステム操作説明

オープニングでBボタンを押すとムービーがスキップされてメニューに移ります。

←・→：フランキーカーソルを左右移動
L・Rボタンを同時に押すと高速に移動
Aボタン：前進／決定
Bボタン：後退／ひとつ前の画面に戻る

Aボタンでコーナーを選択するとソフトの選択画面になる

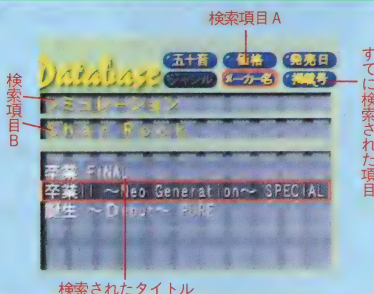
INTERVIEW&REPORT
今回はお休みです

PHOTO CD
今回はお休みです

DATABASE
発売済205タイトルのデータベース

現在発売中の3DOソフト205タイトルのデータベースを収録。メーカー、発売月など2つの項目を同時に選んで検索することができます。

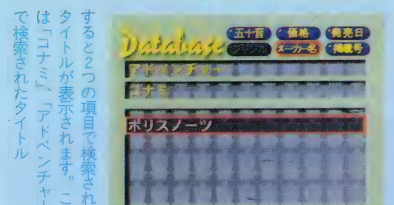
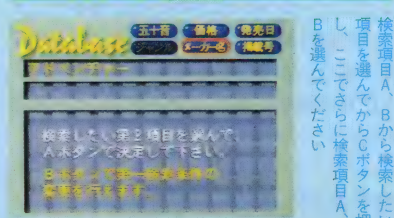
データベースの使い方は、①画面右上の6つの検索項目Aで検索したい項目を選び、検索項目Bで検索したい項目を選びます。②さらにくわしく検索したいときは検索項目Bを選んだあとにCボタンを押し、ふたたび検索項目A、Bから項目を選びます。③検索されたタイトルが表示されます。ここで調べたいタイトルにあわせてAボタンを押すと選ばれたタイトルの紹介画面が表示されます。

検索画面

操作説明

←・↑・→・↓：選択カーソル移動
Aボタン：決定
Bボタン：キャンセル／ひとつ前の項目に戻る
Cボタン：検索項目の追加
（検索項目AにカーソルがあるときにBボタンを押し、さらにAボタンを押すとメインメニューへ）

複数検索の方法

検索項目A、Bから検索したい項目を選んでからCボタンを押し、ここでさらに検索項目A、Bを選んでください

すると2つの項目で検索されたタイトルが表示されます。これは「コナミ」「アドベンチャー」で検索されたタイトル

ブルーフォレスト物語 ～風の封印～

ヴァルエルスの序章が10分間遊べます

期待が高まる『ブルーフォレスト物語』の序章を、主人公のひとり「ヴァルエルス」で10分間遊べます。

最初に表示される選択ウィンドウで「序章」、「ヴァルエルス」を選ぶとゲームスタート。方向キーでキャラを操作し、Aボタンで会話、決定。B、Cボタンでキャンセル。Bボタンを押しながら方向キーを操作すると高速に移動することができます。10分経過すると自動的にゲームが終了します。

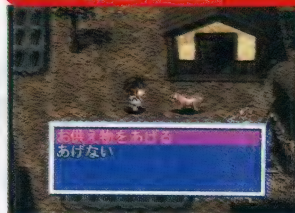
操作説明

←・↑・↓・→：キャラ移動
Aボタン：決定
Bボタン：キャンセル・高速移動
Xボタン：ゲーム終了

ゲーム画面

さらに製品版では……

本体験版ではヴァルエルスのみですが、もうひとりの主人公ラクジットも登場し、ふつうのではRPG考えられないほど、多様な展開でストーリーが進んでいく大作になっています。

行動の選択

序章は主人公の性格を決定する「成長期間」でもあります。2つの選択肢が用意されていますので好きな行動を選択してください

性格の決定

序章を終えると選択した行動によって、決定した性格が表示されます。これは本編の最初で入力するパスワードになります

誕生 ～Debut～ PURE

最初の1か月のみの体験版が10分間遊べます

マネージャーとなって3人の新人アイドルを育て、トップアイドルグループを目指す育成シミュレーション『誕生』の、最初の1か月が10分間遊べます。

オープニングデモはPボタンで中止することができます。ネームエントリー画面でアイドルグループの名前を入力するとゲームスタートです。

ゲームは、1週間単位で区切られ、月曜日に3人のレッスンスケジュールを調整。日曜日には3人の中からひとりを選んで、特訓、コミュニケーションなどの直接指導を行い、ひと月の最終日曜日に仕事を行うというサイクルで進行します。

1か月経過させるか、10分間プレイすると自動的にゲームが終了します。

操作説明

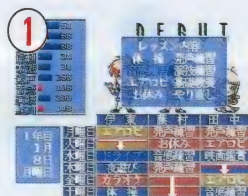
←・↑・↓・→：カーソル移動
Aボタン：決定
Bボタン：キャンセル・フェーズ終了ウィンドウ表示
Cボタン：決定
Xボタン：ゲーム終了

さらに製品版では……

最初のひと月では、それほど能力値は上がりませんが時間をかければトップアイドルに成長させることも可能。能力が上がると見られるイベントも多くなります。

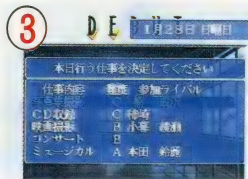
ゲームの進め方

新人アイドルの3人は気ままにスケジュールを決めますが、そのままではトップアイドルは目指せません。それをマネージャーとして導くのがこのゲームの基本です。

平日のレッスン画面。アイドルたちの感情や体調の状態によってグラフィックも変化します。グラフィックに注意して、すべてのパラメータに気を配りましょう

1週間のスケジュールを入力

月曜日に3人の決めた1週間のスケジュールが表示されます。その中から変更したいレッスンを選び、ふさわしいレッスンに変えます。変更できるのは3人中の1レッスンのみ、数日にわたるレッスンを変更したときは、そのレッスン中、ほかの2人のレッスンを変えることはできません。

休日の行動を決定

日曜日には平日のレッスンでカバーできなかったことをおぎなうことができます。3人の中からひとりだけ選択して、特訓やコミュニケーションを行います。「対決」はライバルとの対決です。勝利すると相手のライバルが休業するので仕事を獲得するときに有利です。

月末の仕事を選択

1か月の最後の日曜日は仕事の日です。能力値が極端に低かったり、能力値がライバルより劣る場合は仕事を獲得することができません。最初のひと月で高い能力値を身につけるのは困難ですが、仕事の内容によって求められる能力値が違うので個性にあった仕事を選ぶと良いでしょう。

サイベリア

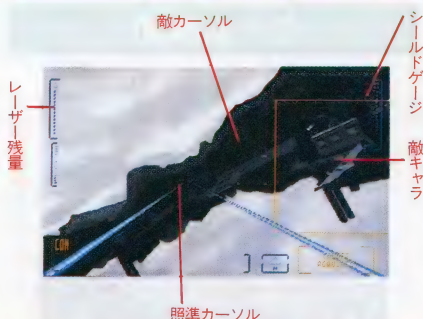
ストーリー中のシューティングシーンで遊べます

全編CGのサイバーパンクアドベンチャー『サイベリア』のストーリー中のシューティングシーンが１ステージ遊べます。

方向キーで照準カーソルを操作し敵に合わせ、Ａボタンでレーザーを撃って撃破していきます。Ｌボタンで移動速度を３段階切りかえ、Ｒボタンで上下操作のノーマル、リバースを選択します。レーザー、シールドのエネルギーは時間で回復します。シールドが無くなるか、ステージクリアでゲーム終了です。

操作説明

←・↑・↓・→：カーソル移動
Ａボタン：レーザー発射
Ｌボタン：カーソル移動リバース、ノーマル選択
Ｒボタン：カーソル移動速度選択
Ｐボタン：ポーズ
Ｘボタン：ゲーム終了

ゲーム画面

さらに製品版では……

アドベンチャーゲームなのに、この体験版のようなシューティングも楽しめる、というひとつの楽しみに限定しない内容が魅力です。

シールドを破壊せよ

ステージ終盤に設置されているこのエネルギーシールドに激突すると、墜落してしまうので、破壊しないと先に進むことはできません

任務達成度をチェック

ステージをクリアするとミッションの達成度が表示されます。機体のダメージや打ち落とした敵機の数などが表示されます

PO'ed(ピー・オード)

1ステージのみの体験版が10分間遊べます

『DOOM』のような３Ｄアクションに、ジェットパックによる上下移動の要素を追加し、本当の３Ｄで楽しめるゲーム、『PO'ed』の体験版が10分間遊べます。

←・→キーで左右に方向転回し、↑・↓キーで前進・後退します。Ｌ・Ｒボタンを押すと左右に平行移動します。Ａボタンでジェットパックの噴射、ジャンプ、Ｂボタンで攻撃します。また、Ｃボタンを押しながらほかのキーを同時に押すことでさまざまな複合コマンドを入力することができます。くわしくは操作説明を参照してください。ライフが無くなるか、10分経過するとゲーム終了です。

ゲーム画面

ジェットパックの使い方

上下の移動にはジェットパックを使用します。Ａボタンで噴射の調整。１度押すと空中で静止、押し続けると上昇、２連打で噴射をカットして下降します。Ｃボタンを押しながらＲボタンでジェットパックの脱着ができます。空中で脱ぐと墜落ダメージを受けますので注意してください。

武器の使用方法

使用する武器は、Ｃボタンを２連打すると表示される武器メニューで選べます。Ｌ・Ｒボタンで選択し、再度Ｃボタンを押すと選んだ武器が使用可能になります。武器のエネルギーは、その武器ごとに用意されている補給ポッドで補充します。また、ライフも補給パッドで回復します。

操作説明

↑：前進
↓：後退
←・→：左右旋回
Ａボタン：（ジェットパック脱時）ジャンプ・（ジェットパック着時）噴射
Ｂボタン：武器使用
Ｃボタン：複合ボタン（複合コマンド入力）・武器選択（２連打後、Ｌ・Ｒで選択）
Ｌ・Ｒボタン：左右移動
Ｐボタン：ゲーム終了
Ｘボタン：スピード調整

（Ｃボタン複合コマンド）
Ｃボタン＋↑・↓：視界アップダウン
Ｃボタン＋Ａボタン：ドア開閉
Ｃボタン＋Ｌボタン：後ろを向く
Ｃボタン＋Ｒボタン：ジェットパック脱着
Ｃボタン＋Ｘボタン：３Ｄマップ表示

（３Ｄマップ時コマンド）
←・↑・↓・→：視野回転
Ａボタン：暗くする
Ｂボタン：明るさを初期値に戻す
Ｃボタン：明るくする
Ｐボタン：視野を初期値に戻す
Ｘボタン：ゲームに戻る

さらに製品版では……

１ステージだけでもかなり大きなマップですが、こんなステージが盛りだくさん。おまけに先に進むごとに敵キャラの種類も増え、難易度もますますアップ。手応えのあるアクションが楽しめます。

キャプテンクエーザー
1ステージのみの体験版が約2分間遊べます

豊富なアクションパターンで楽しませてくれるアクションゲーム『キャプテンクエーザー』の第1ステージが2分30秒遊べます。

方向キーでキャラを操作し、Aボタンはパルスガン、Bボタンでミサイル、Cボタンでグレネードを発射します。これらの武器は、弾数に制限があるので、少なくなったらマップ上のコンテナを破壊し、中のアイテムで補給してください。残数は情報ウィンドウ内の各アイコンで確認してください。Rボタンで情報ウィンドウを消すことができます。また、Lボタンを押しながらキャラを操作すると、←・→キーで左右に旋回し、↑・↓キーで前進・後退する「タンクスタイル」になります。2分30秒経過すると、自動的にゲームが終了します。

ゲーム画面

使用する武器

使用する主な武器はパルスガン、ミサイル、グレネードの3種類。また、敵を倒したとき、敵の武器を奪える場合もあります

弾の補充

マップ上のコンテナを破壊すると中にアイテムが入っています。種類はランダム。弾はすぐになくなるのでこまめに補給しましょう

ゲームの目的

右の青いツボのような物が麻薬製造施設。ロケットは近づくと発射体制に入るので早めに破壊しましょう

舞台は砂漠の惑星「クラッグ」。この惑星で麻薬の密造が行われています。マップ上に点在するロケットには麻薬が満載され、宇宙に向けて飛び立とうとしています。ロケットが発射する前に破壊し、宇宙に麻薬が飛び立つのを阻止するのがクエーザーの使命です。クエーザーが目標に近づくとロケットが発射態勢になります。また、マップ上にある麻薬製造工場を破壊することも任務のひとつです。ミサイルやグレネードなどを使ってこれらの目標を破壊しつくしてください。

操作説明

←・↑・↓・→：キャラ移動
Aボタン：銃発射
Bボタン：ミサイル発射
Cボタン：グレネード
Lボタン：情報ウィンドウ表示
Rボタン：操作方法切り替え
Pボタン：ポーズ
Xボタン：ゲーム終了

さらに製品版では……

全10ステージと大ボリュームのステージ構成。もちろん時間制限も気にせずのびのびと戦えます。

アウトバーントキオ
1コース、1車種のみの体験版が遊べます

ポリゴンレースゲーム『アウトバーントキオ』の1コースが、1車種のみで遊べます。最初にオートマチック、マニュアルの選択をしてゲームスタート。←・→キーで左右にハンドル操作、Bボタンでアクセル、Aボタンがブレーキです。Cボタンを押すと視点が切り替わります。マニュアル選択時は、L・Rボタンでシフトのアップダウンを行います。コースを1周するとゲーム終了です。

操作説明

←・→：ハンドル操作
Aボタン：ブレーキ　Bボタン：アクセル
Cボタン：視点切り替え
Lボタン：シフトアップ
Rボタン：シフトダウン
Pボタン：ポーズ　Xボタン：ゲーム終了

ゲーム画面

さらに製品版では……

1車種、1コースのみの本体験版でもゲームの雰囲気を十分につかめると思いますが、製品版では4車種、3コースが用意され、違った走りが楽しめます。

トランスミッション選択

この画面でトランスミッションのオートマチック、マニュアルを選択。これ以外の画面ではひとつの項目しか選択できません

最速ラップを目指せ

コースを1周するとゲーム終了です。チェックポイントごとのタイム計測を利用して、最速ラップを目指しましょう

MOVIE

動画デモ3タイトル

今回収録作品で、目玉はなんといっても『Dの食卓２』予告編。ワープ主催の『Dの食卓』マルチメディアグランプリ通商産業大臣賞受賞記念パーティーで初公開され、パーティーに集まった関係者からも感嘆の声がもれたムービーを、そのままの形で収録しています。

今までの常識をくつがえし、９分にもわたる超大作。これほど長い作品にもかかわらず、どのシーンもていねいにつくり込まれ、目を離すひまもないほど。ワープ入魂の１作を3DOユーザーだけに公開。十分に堪能してください。

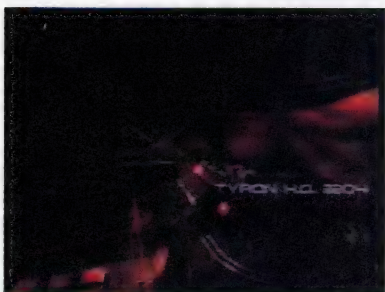
そのほか、3DO初のプロレスゲームとして注目の『ロイヤルプロレスリング』や凝った設定の楽しめるSFアクションアドベンチャー『デフコン５』といった発売間近の話題作も収録。ゲームの雰囲気を一足先に体験できます。

Dの食卓2

願いをかなえるため、さまざまな残虐行為を行うトランシルバニアの領主、ヴラド公。悪魔と交わされた契約は受け継がれた血脈に何を残したのか？　期待と恐怖をあおる９分の映像スペクタクル

ロイヤルプロレスリング

３ＤＯにもついにプロレスゲームが登場！　レスラーたちの闘魂が、３ＤＯというリングの上で炸裂する

デフコン5

２２０４年、鉱山惑星ＭＲＰ－６Ｅを舞台に平和を乱す謀略の秘密をあばけ！（開発中のため、ナレーションは英語です）

キリトリ線

QUICK REFERENCE（操作方法一覧表）

●メニューシステム

場所	方向キー	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Pボタン	その他のキー／備考
オープニング	ー	ー	次の画面へスキップ	ー	ポーズ	ー
メインメニュー	フランキーカーソルの移動	前進／後退	後退	ー	ー	Ｌ・Ｒを押しながら方向キーの左右で高速移動
各コーナーメニュー	選択カーソルの移動		メインメニューへ戻る			
データベース	カーソル／項目移動	決定	ひとつ戻る	検索項目の追加	ー	検索項目Ａ（五十音、価格など）でＢボタンを押すと終了※

●MOVIE

ゲーム名	方向キー	A	B	C	P	その他のキー／備考
Ｄの食卓２	ー	ー	再生中止	ー	ポーズ	ー
ロイヤルプロレスリング	ー	ー	再生中止	ー	ポーズ	ー
デフコン５	ー	ー	再生中止	ー	ポーズ	ー

●GAME

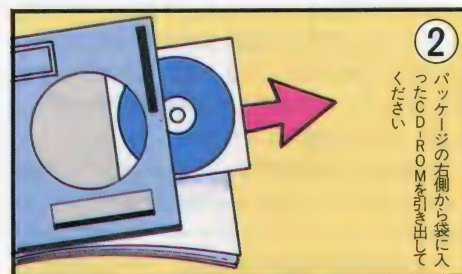
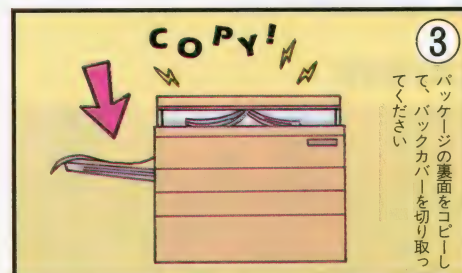
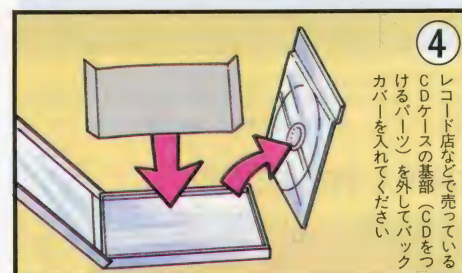
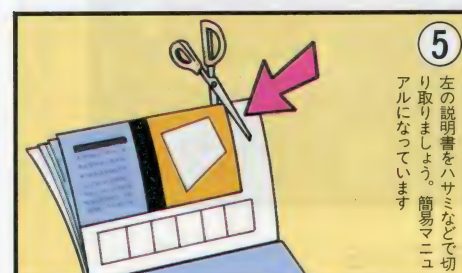
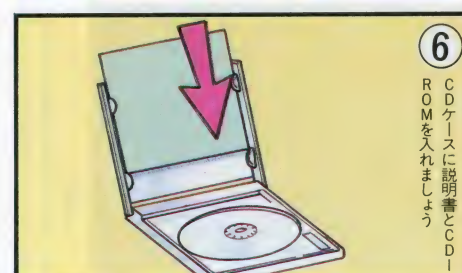
ゲーム名	↑	↓	→	←	A	B	C	R	L	X	P
ブルーフォレスト物語	キャラ移動				決定	キャンセル／高速移動	キャンセル	ー	ー	ゲーム終了	ー
誕生　～Debut～ PURE	カーソル移動				決定	キャンセル／コマンド表示	決定	ー	ー	ゲーム終了	決定
サイベリア	カーソル移動				レーザー発射	ー	ー	移動速度選択	ノーマル／リバース選択	ゲーム終了	ー
PO'ed	前進	後退	左右旋回		ジャンプ	攻撃	複合ボタン・武器選択	左右移動		移動速度切り替え	ゲーム終了
キャプテンクエーザー	パルスガン				ミサイル	グレネード	操作方法切り替え	情報ウィンドウ表示	ゲーム終了	ポーズ	
アウトバーントキオ	ー		ハンドル操作		ブレーキ	アクセル	視点切り替え	シフトアップ	シフトダウン	ゲーム終了	ポーズ

●ピー・オー・ド　その他のコマンド
（Ｃボタン複合コマンド）
Ｃボタン＋↑・↓：視界アップダウン
Ｃボタン＋Ａボタン：ドア開閉
Ｃボタン＋Ｌボタン：後ろを向く
Ｃボタン＋Ｒボタン：ジェットパック脱着
Ｃボタン＋Ｘボタン：３Ｄマップ表示

（３Ｄマップ時コマンド）
←・↑・↓・→：視野回転
Ａボタン：暗くする
Ｂボタン：明るさを初期値に戻す
Ｃボタン：明るくする
Ｐボタン：視野を初期値に戻す
Ｘボタン：ゲームに戻る

キリトリ線

付録CD-ROMケースの作り方

① パッケージの右側にあるキリトリ線を切り取ります。カッターなどで切り取るときれい

② パッケージの右側から袋に入ったCD-ROMを引き出してください

③ パッケージの裏面をコピーして、バックカバーを切り取ってください

④ レコード店などで売っているCDケースの基部（CDをつけるパーツ）を外してバックカバーを入れてください

⑤ 左の説明書をハサミなどで切り取りましょう。簡易マニュアルになっています

⑥ CDケースに説明書とCD-ROMを入れましょう

キリトリ線

キリトリ線

ユーザーの皆さんへのご注意

3DO社はユーザーの皆さんに対して、このソフトウェアの使用、もしくは不適切な利用から生じたデータの喪失・破損、利益の損失、ならびにそれらに伴う代替品や修理費用、またはその他の間接的、付随的、二次的な損害や特別な損害その他一切についていかなる責任をも負いません。

3DO社は、このソフトウェアに関して明示、暗示、法定を問わず、商品適格性、特定目的の適合性等いかなる保証も行いません。

このソフトウェアを投射型テレビに接続して使用することは絶対にしないでください。静止場面または静止パターンを投射型テレビに写すと、そのスクリーンに恒久的損傷が生ずることがあり、このソフトウェアを投射型テレビとともに使用した場合、3DO社および徳間書店インターメディア株式会社は、いかなる損害についても責任を負いません。この損傷は、このソフトウェアまたは3DOシステムのけっかんによって起こるものではありません。また、ほかのソフトウェアの静止画像や反復画像によっても同様の損傷を生ずることがあります。詳細については、ご使用になるテレビの各メーカーにお問い合わせください。

3DOシステムでソフトウェアを使用にすることは、3DO社が有する米国その他の国々で付与された特許権、または特許申請中の技術等の使用にあたります。3DOシステムを購入した皆さんには、3DO社がライセンスしたソフトウェアと共にこの特許権を使用することが許されています。3DOがライセンスしていないソフトウェアを3DOシステム上でご使用することについては、暗示その他を問わず、いかなる許諾も与えられませんのでご注意ください。

〈LIVE／ 3DO MAGAZINE 制作スタッフ〉プログラム＝藤井要（バイス）／グラフィック＝h.a.n.d.Inc.、坂本章（編集部）、宮本英輝（編集部）／アートディレクション＝沢田昭彦（TERRACE.Inc.）／オープニングムービー＝榊原元憲／ミュージック＝上野利幸／ディレクター＝藤原洋介（編集部）／プロデューサー＝磯真査彦（バイス）、北根紀子（編集部）／協力＝松下電器産業株式会社、3DOジャパン株式会社
Cover CG＝沢田昭彦
Logotype Design＝笠原正敏

3DOマガジン'96年3-5月情報号特別付録

CD-ROM#10

全9タイトルのデモソフトを収録

●GAME
（遊ぶことのできるデモを収録）
・ブルーフォレスト物語
・誕生 ~Debut~ PURE
・サイベリア
・PO'ed(ピー・オー・ド)
・キャプテンクエーザー
・アウトバーントキオ

●MOVIE
（各タイトルの映像デモを収録）
・Dの食卓2
・ロイヤルプロレスリング
・デフコン5

●DATABASE
発売済の3DOソフト205タイトルのデータベース

期待が高まる本格的RPG『ブルーフォレスト物語』

このCD-ROMは3DO™専用です

●制作＝徳間書店インターメディア株式会社
●開発＝株式会社バイス
●加工・印刷＝凸版印刷株式会社

キリトリ線

WARNING

●付録CD-ROMに収録したデモソフトは3DOタイトル開発各社の提供によるものです。編集の都合で、製品版完成前に制作しているため、製品とは異なる部分があります（映像や音楽をはじめとして、操作性など）。ご了承ください。また、各タイトルについてのお問い合わせは、制作各社にお願いします。
●遊び方などは、各デモソフトによって異なります。本誌93ページからの『LIVE! 3DO MAGAZINEの使い方』をご参照ください。
●CD-ROMを直射日光の当たる場所や高温多湿な場所に保管しないでください。
●付録CD-ROMの製造に当たっては、万全を期しておりますが、万が一、CD-ROMがまったく立ち上がらないなどの不良があった場合には、お求めの書店にご相談になるか、編集部（連絡先は、「5ページのもくじ下参照）までご連絡ください。新しいCD-ROMと交換します。それ以外の責はご容赦ください。
●付録CD-ROMに収録したデモソフトの著作権は提供各社に帰属します。
●付録CD-ROMに収録したグラフィック、ムービー、プログラム等の無断複写、複製、転載、放送、業務的上映、及び賃貸業に使用することは法律で禁じられています。

つぎの「LIVE! 3DO MAGAZINE#11」は、'96年5月8日発売予定の「3DOマガジン」に付属予定です。

CD-ROM#10

Back Cover

下のバックカバー(CDケースの裏面につける紙面)をコピーしてCDケースに入れてください。詳しくは98ページの『付録CD-ROMケースの作り方』を参照してください。

健康上の安全についての注意

疲れた状態や連続して長時間にわたるプレイは健康上好ましくありません。テレビ画面からは、できるだけ離れて、休みをとりながらゲームをすることを心がけましょう。また、ごくまれに、強い光の刺激や点滅を画面より受けている際、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失などの症状があらわれる例があります。

このようなことを経験したことのある人は、テレビゲームをする前に必ず医師への相談をお願いします。テレビゲームをプレイしているとき、このような症状が起きた場合は速やかにゲームをやめて医師の診察を受けるようにしてください。

キリトリ線

ライブ! 3DOマガジン #10

LIVE! 3DO MAGAZINE

CD-ROM#10

COMPACT disc

●GAME
(遊ぶことのできるデモを収録)
・ブルーフォレスト物語
・誕生 ~Debut~ PURE
・サイベリア
・PO'ed(ピー・オー・ド)
・キャプテンクエーザー
・アウトバーントキオ

●MOVIE
(各タイトルの映像デモを収録)
・Dの食卓2
・ロイヤルプロレスリング
・デフコン5

●DATABASE
発売済の3DOソフト205タイトルのデータベース

3DO

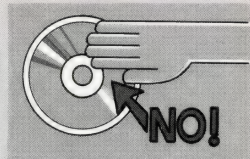
非売品

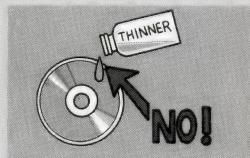
LIVE! 3DO MAGAZINE #10

キリトリ線

付録CD-ROM取り扱い上の注意

●正しい持ち方をして、ディスク面に触れない

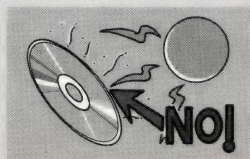
CD-ROMに汚れや指紋などがついていると動作不良の原因となります。ホルダーから取り出すときは、カッター等を使用して98ページのやり方で取り出してください。その際、CDの円周部と中央の穴を持つようにします。ジェルケースから出す場合には、中心部分を押して取り出します。

●シンナーやベンジンは使用しない

汚れを取るときは、水を含ませたやわらかい布でふいたのち、乾いた布で軽くふいてください。ディスクの中から外へ放射線状にまっすぐふくようにします(回しながらふいたりしないでください)。露がついた場合は、乾いたやわらかい布で軽くふきます。

●直射日光の当たる場所や高温多湿の場所に保管しない

CD-ROMは非常にデリケートなものです。直射日光の当たる場所や高温になるところ、湿気やほこりの多いところに置くとCD-ROMが変形する恐れがあります。

The Story of 3DO

3DOが目指したものは？

次世代機の幕開けを告げた3DOの発売から、はや2年が過ぎようとしている。後継のM2の噂もあちこちでささやかれる今、あらためて次世代機ゲームマシンとしての3DOの足跡と功罪を検証してみたい。

いわゆるパソコンと3DOなどのコンシューマ機は価格の差や機能の差はあるにしても根はひとつ、同じコンピュータである。ゲームに特化して価格を下げたものがコンシューマ機といっていいだろう。その進化の過程も驚くほどよく似ている。32bit化はもちろんパソコンの方が早かったのだが、その間で象徴的だったのはハードは早くから32bit化したにもかかわらず、ソフトが本当に32bit化したのはつい最近、Windows95の登場からである。

一気に32bit化へと雪崩を打ったようにシフトしたコンシューマ機戦争の中でソフトはどのように変貌を遂げたのか、遂げなかったのか？　以下に3DOの２年間のソフトの歴史を通して究明していこうと思う。

■3DOが作ったもの、作らなかったもの

32bitゲーム機ソフトの特徴として誰しもが第一に挙げるのがポリゴンによる3DCGを使ったゲームの増加だ。もうひとつはシネパックという画像圧縮展開技術を使ったムービーの存在。これらが技術的な面での32bit機ソフトの２大看板といえそうである。

どちらも、32bit機の高速なCPUパワーとCD-ROMという大容量のメディアに支えられた技術で16bit機にROMカートリッジという構成では望むべきもなかった世界だ。

だが、考えなくてはならないのはその向こう側にあるものである。というより、それらの２大看板の技術がソフトウェアの中身に及ぼした影響、ひいてはソフト作りのスタンスに与えた影響、である。

3DOの技術は、当然のことながらゲーム作りに画期的な変革をもたらしたが、残念ながらその結果たるや他機種と比べて多少の淋しさは否めない。SEGASATURNにバーチャがあり、Playstationにリッジがあったような意味でのキラーソフトがなかったのが大きな原因だろう。もちろん、『オーバードライビン』や『ショックウェーブ』といった優秀なソフトが生まれたが、少なくとも万人向きのソフトではあり得なかったのだ。『ソード＆ソーサリー』は健闘したのだが。

それに対して、シネパックに代表されるムービーは3DOのゲーム作りに圧倒的な影響を与え続けている。これは次世代３機種の中でも特に3DOが成功した分野といえそうだ。その成果の筆頭が『Dの食卓』だ。あるいはパック・イン・ビデオの実写ものアドベンチャーシリーズであり、『ポリスノーツ』でもある。ワークステーションなどで造られた3DCG、実写ビデオ、セルアニメーションとムービーの元素材はそれぞれだが、いずれもシネパックを応用した作品。これぞ3DOの真骨頂ともいうべき作品群で、ゲーム作り、ゲームの楽しみ方を後戻りできないほど変えた技術といえそうだ。

シネパックは、絵が汚いだの、コマ数が少ないなどと、いわれのない非難をあびせられることもあるが、これはシネパックのせいでも、3DOのせいでもなく、製作サイドの責任であることが実は多いのだ。シネパック自体は、他機種でも使われている画像圧縮展開技術であり、高い圧縮率で、倍速程度の転送速度でもコマ落ちしないようにつくられたものだ。もちろん、M2に搭載されるMPEGなどとは比較にならないものの、現行機種のスペックで動画を再生するスタンダードな技術。使い方さえ間違わなければかなりきれいなムービーを再生できるはずのものなのだ。圧縮時のパラメータ設定の他、元の映像を作る時点でのちょっとしたコツなど、ある種の試行錯誤を重ねることで見違えるほどキレイにもなるし、悲しいほどボソボソになることもある。その差を作るのはひとえにソフトハウスの技術力であり、それはそのままうんざりするほどのカット＆トライに耐えうる力といいかえてもいい。

画質だけではない。シネパックによるムービーの使い方が洗練されていったのも、3DO２年の成果として認めてもいいのではないだろうか。最初はただ、一方的に見るだけだったムービーも『悪逆の季節』のように再生中もインタラクティブにユーザーが参加できるようなシステムが作られてきた。

ここで達成された技術は、次代のMPEGや、360度の映像を取り込み、再生中にいろいろな角度の映像を切り替えて見ることができるQuick Time VRのような技術を使った作品にも反映されるに違いない。

それはつなぎ目のないシームレスな映像の中でプレイヤーが遊ぶことができる世界、新しい次元のゲームを予見するものである。

技術的にも楽しめそうである。

3DOで最も印象深い作品だったといえるのではないだろうか。「作品」と呼ぶにふさわしい不思議なテイストを感じさせてくれた『Dの食卓』。

3DOの成果を見極めたい

さて、今回は身近な3DOウォッチャー一連が選りすぐったBest of 3DOを紹介しながら3DOの2年の歴史と、3DOが成し遂げてきた成果を概観することにしよう。

下のリストは、それぞれWARPの飯野氏、本誌編集長の北根、それから現在この原稿を書いているライターの加藤が選んだ、順位なしの3DOソフトBest10である。ざっと見ていただければ、一目瞭然だがかなり偏ってはいる。例えば『スーパーストリートファイターII X』は誰のにも入っていないし、『卒業II』もない。3DOという言葉に敏感な選び方とでもいえようか。

飯野氏はWARP社長として、作品のディレクションに携わる一方、ゲーム制作に関するレクチャーを各地で行うという激務をこなしている人物だが、何を隠そう熱烈な3DOファンでもある。最近ではM2の伝道師として各誌で発言を続けている。海外に行けばいくつか面白そうなソフトを買ってくる熱心なユーザーでもあるのだ。

その飯野氏の選んだソフトの中の4本は日本では発売されていないソフトである。待てよ、3本はわかるけど4本目は何だ？　と訝しがる読者もいるだろうが、それは上から4番目の『GEX』である。これは製品版ではなく開発途中のバージョンのことである。この作品、3DOマガジンを注意深くご覧になっていた読者なら推測できるかもしれないが、発売よりも相当前にほぼ完成バージョンができあがっていた。それは、実際に発売されたものとはかなり趣きの違ったソフトだったのだ。

どちらがいいというのではないが、最終的にできあがったものは、かなり中途半端なものになったことは間違いないようだ。

オリジナルは、製品版より難易度が高く、タイミングの取り方なども熟練を要するものだった。それを、途中からターゲットの年齢層を下げたかったのか、難易度は低くなり、それとともにオリジナルの『GEX』の持っていたちょっとワルっぽいクールガイの雰囲気が薄れてしまったのだ。より幅広い人気をつかみ取ろうとして、一般受けを狙おうとしてさまざまな部分が改変された。そして気が遠くなりそうなほど出来の悪いマニュアルがつけられて、少なくともカッコ悪いものになって世に出てしまった。

いま、そのことの是非を論議することはしないが、どうしてそのような改変が行われたのかを考えることは意味があるように思える。

というのも、この改変は日本側からの注文と、開発側の日本のゲームらしくする、という気遣いの勘違いの結果からきたものだ。どうしてオリジナルのテイストをそいでまで、「日本のユーザーに合うように」改変がなされたのか。

それはこの『GEX』がいわゆるアメゲーであったからだろう。アメリカのゲームは日本のユーザーには合わない、という見えざる合意がどこかでできてしまっていたのである。Made in U. S. A.のゲームは一部のマニアはともかく日本のマジョリティーには受け入れられない、という共通の合意。

もちろん、この合意、思いこみは一部では非常に正しい部分もある。アメゲーと呼ばれるゲームの一部には、確かに日本人のゲーム感からしたら、大味で粗雑なものもある。そうでないゲームでも、確かに日本人の多くのゲーマーが求める美少女は間違っても出てこないし、多くの場合ゲームの面白さ重視で、プレス用に静止画でも面白そうと思えるソフトが少ないというのもある。例えば飯野氏、北根の両人が挙げている『リターンファイアー』。一度でもプレした人はその面白さに瞬時にして引きつけられてしまうのだが、誌面で

DUELIN' FIREMEN!（RUNANDGUN!）／昔のタケチャンマンを髣髴とさせるようなギャグまたギャグの連続でぐいぐい押しまくる迫力に圧倒されそうなのである

リターンファイアー（SILENT SOFTWARE／Studio 3DOW）／目に見えるものはすべて破壊できるという自由度と、駆け引きの面白さにフレイすればトリコになること間違いないのだが

ショックウェーブ（EAV）／3DO初期の名作といえばこれ。360度フルに広がる空間をぶっ飛びまくる。面白さも難易度もけた外れの作品。挿入されるムービーもかっこよかった

GEX（旧開発バージョン）（Crystal Dynamics／BMGビクター）／これが旧開発バージョン。今からでもディレクターズカットがほしいソフトである。昔は黄金のハエなんかいなかった

飯野賢治氏（ワープ代表取締役社長）が選んだBEST OF 3DO

ソフト名	メーカー名
オーバードライビン	EAV
リターンファイアー	SILENT SOFTWARE／Studio 3DO
Dの食卓	ワープ
GEX（旧開発バージョン）	CrystalDynamics／BMG　ビクター
CPU BACH	MICROPROSE
DUELIN' FIREMAN／	RUNANDGUN／
西村京太郎「悪逆の季節」	パック・イン・ビデオ
ショックウェーブ	EAV
パラランチョ	Dynamix／T&E SOFT
Psychic Detective	EA

北根紀子（本誌編集長）が選んだBEST OF 3DO

ソフト名	メーカー名
リターンファイアー	SILENT SOFTWARE／Studio 3DO
ポリスノーツ	コナミ
Dの食卓	ワープ
Jリーグバーチャルスタジアム	EAV
GEX（旧開発バージョン）	CrystalDynamics／BMG　ビクター
Wing CommanderIII	EA
パラランチョ	Dynamix／T&E SOFT
Psychic Detective	EA
ザ・ホード	CrystalDynamics／バイス
KIDS TV	Studio 3DO

はどう見てもB級ゲームもいいところだ。一昔前の俯瞰型ゲームにしか見えない。

さらに、実際に大味ともいえるソフトは少なくない。同じエンタテインメントということでいえば、日米で大きな嗜好の違いがあるとは思えないのだが、一部相いれない部分があるのも確か。日本では「神は細部に宿り賜う」よろしく、細部まで練り上げられた箱庭的ゲーム、例えば、『ドラクエ』の思い入れたっぷりに行動する3頭身キャラや、バーチャの着地の時の減速感などにリアリティーを感じる部分が多かったりする。苦労の後にはきちんとその労をねぎらうお褒めの言葉なり、グラフィックやイベントが挿入されるのだが、アメゲーでは、すとんとエンディングのスタッフロールに移ったりする。あれ？　という感じである。

さらに両人の挙げているゲームを見ていくと、『Psychic Detective』というEAの作品がある。これも生粋のアメゲーであるが、設定が実に個性的。超能力者になって、殺人事件の解決に乗り出すのだが、関係者に乗り移ったり、アイテムを霊視したりしながら事情を掴んでいくのだ。が、これがかなりシュール。リアルタイムにいろんな人の意識の流れや見たものが流れ込んでくる。きっと日本では売れないだろうな、と思わせる。完璧なローカライズ自体もむずかしそうである。

だが、この作品のオリジナリティの高さは一級品。こういう新しい発想のゲームがアメゲーにはごろごろしているのである。

話はパソコンゲームになるが、アメリカではIBM-PCの普及台数が異常に多く、同機種対応のゲームソフトは出せば価格の安さも手伝って、そこそこの数ははける。だから、海のものとも山のものともわからないような、どこの馬の骨が作ったかもわからないようなソフトが出せる。出しても、なんとかやっていける。そんな空気の中で生まれたのが例えば『Sim City』であり、『Myst』であったと思うのだ。この手のソフトだったら、この本数は見込めるといってものを作る国とはまるで違う風土がそこにはあるのだ。

そうした、ユニークな海外性の作品を例えばアメリカから買ってきて楽しめるのは、現在のところコンシューマ機では3DOくらいのものである。そうした国際性をもう少し評価してもいいのではないだろうか。飯野氏が挙げている消防士が火事場を舞台にギャグを延々と繰り広げる『DUELIN' FIREMEN!』などはそのいい例で、飛びまくりながら絵を描いたり、プログラムしているのはないかと思わせるちょっとカルトっぽい作品だ。

国民的ゲームも結構だが、そろそろ音楽と同じで、細分化したマニアック、カルティックなソフトの存在意義を見いだしてあげてもいいのではないだろうか、と思う。

少なくともアメゲーと聞いただけで拒絶反応を見せるのは、やめていただきたいと思うのである。RPGを中心に独自の発達を遂げた日本のゲームも、折々でアメリカやヨーロッパのゲームの影響を受けているのだから。

アメゲー論議で大半の紙数を費やしてしまった。だが、3DOを語るときに、この海外のゲームの多様性をきちんと評価しないわけにはいかなかった。お許しあれ。

国産で、最大の成果は「Dの食卓」と「ポリスノーツ」だったと思う。前者に関しては、さまざまなところで語られているので、ここでは何もいわない。後者に関しては、PC-9821版から、ほとんどのアニメーションなどを描き直してまで、ベストなグラフィックを提供するこだわりを見せてくれたコナミにもう一度拍手を送りたいと思うのである。また、実写アドベンチャーを作り続けたパック・イン・ビデオからは、飯野氏が「悪逆の季節」、加藤が『ムーンクレイドル』を選んでいる。これからもますます発展していくジャンルと思える。M2でもMPEGで期待できそうだ。

読者のみなさんも、My Best 3DOを選出してみてはいかがだろう。　(次号へ続く)

Psychic Detective(EA)／登場人物のアイコンをつつくと、リアルタイムでその人物の中に入り込むことができるというサイキックな仕掛けが新しい

Jリーグバーチャルスタジアム(EAV)／最小限のボタン操作で、最大限の自由な行動を実現してくれたサッカーゲーム。野球の方もこれくらい出来がよければ……

飯田譲治「ムーンクレイドル」(パック・イン・ビデオ)／テレビの2時間ものサスペンスのノリを貫き通し、作る度に完成度を上げていく同社の作品。実写ならではの親しみやすさが売りだ

フロポンワールド(仮称)(ワープ)／3DO草創期のワープデビュー作「宇宙生物フロポン君」もよかったが、対CPU対戦ができるようになった本作品が好きだ

加藤久人(本誌ライター)が選んだBEST OF 3DO

ソフト名	メーカー名
ポリスノーツ	コナミ
Dの食卓	ワープ
Jリーグバーチャルスタジアム	EAV
オーバードライビン	EAV
フロポンワールド(仮称)	ワープ
眠れぬ夜の小さなお話	アミューズ
バーチャルカメラマン	ナグザット
飯田譲治『ムーンクレイドル』	パック・イン・ビデオ
痛快ゲームショーツイステッド	EAV
ソード&ソーサリー	マイクロキャビン

The 1994 3DO Developer Awards (Awarded by The 3DO Company)

各賞の名前	ソフト名	メーカー名
Best Multiplayer Game	Jhon Madden Football	Electronic Arts
Best Japanese Game	Burning Soldier	Panasonic Software Company
Most Original Title	Gridders	Tetragon
Most Original Character	GEX	Crystal Dynamics
Best Acting	The Hord	Crystal Dynamics
Best Music	Road Rash	Electronic Arts
Best Instructional Program	ESPN Golf: Lower Your Score with Tom Kite-Shot Making	Intelimedia Sports
Best Sound Effects	FIFA International Soccer	Electronic Arts
Bets 3D	Total Eclipse	CrystalDynamics
Best Animation	Way of the Warrior	Naughty Dog
Best Interface Design	Twisted: The Game Show	Studio 3DO
Best Design	Demolition Man	Virgin Interactive Entertainment
Best Game	Shock Wave: Invasion 2019	Electronic Arts
Best Use of Artificial Intelligence	Sid Meir's C.P.U. Bach	MicroProse Software

FROM OVERSEAS

フロム・オーバーシーズ ★ 今回はスポーツ特集！ 米国ならではの傑作、アメフトとボクシングの2タイトルを紹介

熱狂的な地元の応援を受け、燃え上がるプレイ

QUARTERBACK ATTACK

クウォーターバック・アタック

プレイヤーの視点を重視した、実写3Dアメリカンフットボール。名コーチ、マイク・ディトカと共に勝利を奪取せよ！

メーカー	Digital Pictures
価　格	米国：54.99ドル
ジャンル	スポーツ
継続機能	10か所にセーブ
特記事項	――――

マイク・ディトカと共に闘う臨場感溢れるプレイ

カレッジチームでのプレイが楽しめる、米国お得意のアメリカンフットボール・シミュレーション。プロチームとはまた違ったおもしろさが味わえるこの試合で、プレイヤーに与えられたポジションはフィールドの花形、QB（クウォーターバック）だ。名コーチ、ディトカの言葉に耳を傾けながら、スマートなプレイで、チームを勝利に導いていこう！

さて実際のプレイについてだが、試合は選択画面以外は、すべて実写で進行していく。またプレイヤーの視点から見た画面も多く採り入れられ、一瞬の判断、行動により状況も変わっていくなど臨場感に溢れている。

そして自分のチームが攻撃権を握ったら、QBであるプレイヤーの出番だ。ランかパスか、フィールドゴールを狙うか、具体的なフォーメーションはどれでいくかといった選択をするのは当然QBの役目。実力が問われるところだ。なお選択画面時はハドルを組んでいることになり、時間は止まらない。制限時間を超えて反則を取られないようにしよう。

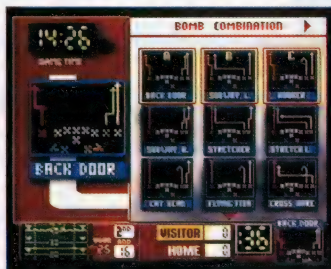
その後両チームがスクリメージラインに並んだら、まず敵のディフェンスを読もう。作戦が不利だと思ったらオーディブルで対応だ。

それとパスについては実際の試合同様タイミングが大切で、敵のスキをつかなければならない。またレシーバーがみなマークされているときは、スクランブルという手段もある。

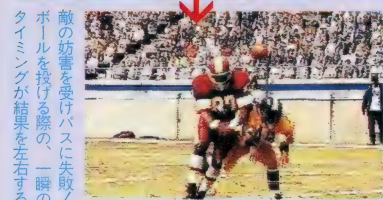
なおプレイヤーはあくまでQBなので、ディフェンスは一切できず静観するしかない。そこで攻撃権を握ったらこれを維持し、確実に得点していこう。目指すは当然タッチダウンだ！

マイク・ディトカ。1986年のスーパーボウルで、シカゴベアーズを優勝させた男だ！

行動選択画面。アメフトのルールにより45秒以内にプレイにうつらなければならない。また、この画面からゲームをセーブ、ロードすることも可能

フォーメーション選択画面。ランの場合で10パターンある。パスの場合はまず8タイプに分かれており、合計すると、何と100パターンにもなる

パス成功の鍵はタイミング

レシーバーは3人。誰にパスするか？ まず画面を切り換え、各人に視点を合わせよう

すると、QBの視点から選んだ相手を見た状態になるので、ここで敵のスキをついてパス

やがて味方のガードをかわした敵がQBめがけて突っ込んでくる。そうなる前にパスだ

敵の妨害を受けパスに失敗！ ボールを投げる際の、一瞬のタイミングが結果を左右する

チアガールたちの熱っぽい声援の真っただ中、見事に決まったタッチダウン！ 失敗するたびに怒鳴ったり、助言や激励の言葉をくれたマイク・ディトカも、きっと気分爽快に違いない

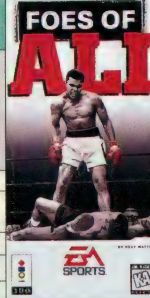
※価格は基本的にはオープン価格です。

悔しいなら立て！　超えられない相手などいない

FOES OF ALI

フォース・オブ・アリ

一世を風靡した男モハメド・アリをメインに、10人の名ボクサーが登場。マルチビューで味わう、迫力のボクシング

メーカー	Electronic Arts
価格	米国:59.99ドル 英国:39.99~44.99ポンド 仏国:299~349フラン 独国:99~119マルク
ジャンル	スポーツ
継続機能	トーナメントとキャリアのモードで、各1か所にセーブ可能
特記事項	――――――

ヘビー級王者アリの歴史的試合をシミュレート！

軽快なフットワークとスピーディなカウンターパンチで、次々と対戦相手をノックアウト！　パワーを武器にする選手が多いヘビー級において、こんな華麗なプレイで史上に名を残したのが、モハメド・アリだ。

これは、そのアリを操作したり闘ったりできるばかりでなく、実際に行われた彼の歴史的試合を、同じ会場、同じルールでシミュレートもできるというもの。当然ながら対戦相手もみな実在の選手。ソニー・リストンやケン・ノートンが、緻密なポリゴンで再現されている。また試合は大変リアリティがあり、ついのめり込んでしまうのだ。

まずプレイ中の画面だが、自由にアングルを変えることができるので、プレイヤーの視点に合わせてみよう。対戦相手をみつめていると、闘争心も燃え上がってくるというもの。そして聞こえてくるのは響きわたる観客のざわめきと、小気味良く弾むグローブのぶつかり合う音だけ。自然と試合に集中し、実際にリングに立っている気がしてくる。

さて試合が始まったら、いよいよ腕の見せどころだ。まずは攻防を支える滑らかなフットワークを身に付けよう。そして、自慢の拳でストレート、フック、アッパー、ジャブと次々に打ち込んでいく。ガードにも力を入れつつ、巧みなコンビネーションを繰り出せるようになるまで頑張ろう。

しかし相手も激しい攻撃で応戦してくる。闘いで体力を消耗していくと画面に表示されたエナジーバーが減り、動きも遅くなっていく。当然ノックアウトされやすくなるので、危険を感じたらガードに徹してベルを待とう。次のラウンドではかなり回復しているはずだ。だがやがて度重なるパンチにより、お互いの顔面から血が流れ、ぼこぼこに歪んでいく。さらに視界がブレて相手の姿が2重に見えたり、視界全体が真っ赤になるなどの現象が起こる。この頃には試合が辛くなり、いっそ倒れて、何もかも終わらせてしまいたくなる。そのうち、立ちくらみがしたときのように画面が揺れたかと思うと、相手の姿が視界から消える。これが倒れた瞬間だ。画面を切り換え、倒れた自分の姿を見てみよう。

苦しくて仕方ないときも、なぜか自然と立ち上がってしまう。そして、そこで観客の熱い声援を受けたりするうち、このまま負けるのは嫌だと思うようになっていくのだ。

だが、突然医師から肉体の限界を宣告され、試合をリタイアさせられることもある。これは本当に悔しい。そしてまた、この辛い闘いに、挑戦したいと思ってしまうのだ。

リングの上で頼れるものは自分の拳だけだ。そして常に、もう一度立ち上がる勇気も問われていく。しかしその試練に打ち勝てば、プレイヤーの心は自信で満たされることだろう。これはそんなボクシングの魅力を、これまでにないほど引き出したゲームといえよう。

鮮烈のヒーロー、モハメド・アリのプロフィール

本名、カシアス・クレイ、1942年1月17日生。ローマ五輪のボクシングで金メダリストとなった後プロに転向し、1964年にヘビー級世界チャンピオンとなる。だがベトナム戦争への徴兵を拒否したためにタイトルを剥奪され、一旦はリングから去る。しかし1970年にモハメド・アリの名でカムバック。1974年にはジョージ・フォアマンを破り再び王座に即く。その後1978年のレオン・スピンクスとの試合に敗退しタイトルを譲るが、再度奪回に成功。生涯で3度チャンピオンに輝くというかつてない記録を残した。

まずはエキシビションで腕を磨け！

1971年に行われた有名なジョー・フレイジャーとの試合に挑戦。実際にはアリの惨敗に終わったが、だからこそ勝ちたいものだ

画面は21のカメラで自由に切り換えられるが、カスタムで設定することも可能

アリの視点から見た画面。フレイジャーの右頬に、ジャブが決まった！

フレイジャーの右肩からのアングル。アリの鮮やかなプレイを見たいときにいい

TVブロードキャスト。この画面のときは、何と実況中継も行われるのだ

いよいよトーナメント&キャリアに挑戦

最高で8人の選手をエントリーできるトーナメント。設定変更は自由で、同じ選手同士を対戦させることもできる

キャリアはいわゆるキャンペーンモード。歴史的試合を年代順にクリアしていくもので、設定は一切変更できない

On Sale

12～1月に発売されたタイトル

年末、年始のたいくつな時間をすごすにはゲームが一番！　てなわけで、あなたもやった12月、1月発売のソフトを紹介。

SALES！ ソフト売り上げランキング

集計協力店：あくとファミコンランド

12月の売り上げランキングの集計。パナソニックプロデュースの初作品、『アウトバーントキオ』が1位を獲得。ここのところレースゲームの少なかった3DOのタイトルラインナップの中で、ひさびさにリリースされた作品だけに、レースゲームに飢えていたユーザーが飛び付いたのか、予想以上の売り上げを記録。新作情報のとぼしい3DOの現状で、プロモーションが比較的多く行われたのもヒットの秘密か？　そんな中、『お姉さんといっしょ！　着せ替えパラダイス』なんてアダルツなタイトルが登場しているところに、3DOユーザーのニーズがうかがえる。

順位	タイトル	ポイント
1位	アウトバーントキオ	743PTS
2位	プリンセスメーカー2	312PTS
3位	お姉さんといっしょ！ 着せ替えパラダイス	310PTS
4位	ソード&ソーサリー	225PTS
5位	プロ野球バーチャルスタジアム	201PTS

WANTED！ 購入希望ソフトランキング

1－2月号のアンケートより、購入希望ソフトのランキングを集計。トップを走るのはやはり『Dの食卓2』。ハイスペックなM2規格専用ということで、今まで体験したことのないような新世代のゲームになりそうな予感。M2の発売にあわせるので、プレイできるのはまだまだ先になりそうだが、今回の付録CD-ROMに最新のプロモーションムービーが収録されているので、とりあえずはこれで期待をふくらませてほしい。ほかにも『ブルーフォレスト物語』など、期待作がランクイン。これからM2にむけてスパートをかける時期だけど、現行3DOのタイトルも、もっとがんばってほしいと思う。

順位	タイトル	ポイント
1位	Dの食卓2	345PTS
2位	Dの食卓 Director's Cut	246PTS
3位	ブルーフォレスト物語 ～風の封印～	203PTS
4位	アウトバーントキオ	142PTS
5位	プロ野球バーチャルスタジアム	96PTS

話題のソフトの最新情報をひと足先に紹介

COMING SOON

冬もいよいよ大詰め。寒さに耐える日々を過ごしている読者も多いことでしょう。そんなときはやっぱり暖かいお部屋で3DO、だね。

Vゴールサッカー'96		
テクモ		
スポーツ	3月22日	6800円

リアル&ドラマチックサッカー！ド派手な得意技の数々が熱い

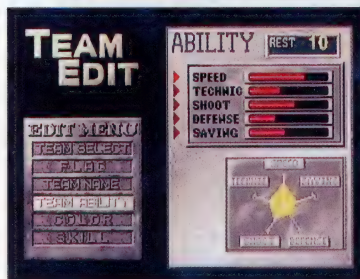
いよいよ発売間近の新作サッカーゲーム『Vゴールサッカー'96』。今年から始まるワールドカップ予選にあわせて登場だ。

登場するチームは全部で世界42か国。チームごとにすべて「得意技」を1〜2つ持っている。これはL＋Rボタン同時押しで出せる。鋭く曲がる〝カーブシュート〟などのシュート技や、ドリブル、タックルなどさまざまな分野で得意技があるぞ。変わったものでは、ボールを持った相手を威嚇(いかく)する〝シャウト〟や、立ち止まってボールをがっちりキープする〝アイアンガード〟なども。いずれも制限なく何度も使える。格闘ゲームの必殺技のような感じで、ついクセになって使ってしまう気持ちよさなのだ。もちろんバランスはとってあり、サッカーゲームとしてのおもしろさも損なわれずに残っている。有効なタイミングで使わないと役に立たないので注意しよう。

ほかにもコマンド入力でフェイントやヒールキックができたり、守備時にLボタンを押すことでキーパーを操作できる「飛び出せキーパー」など、新要素がもりだくさんの内容。

リーグ戦＆トーナメントを勝ち抜いていく〝ワールドカップ〟、毎月トーナメントにエントリーして世界ランキングを上げていく〝ランキング〟、アーケード版の仕様が楽しめる〝アーケード〟と遊びかたもいろいろ。〝エキシビジョン〟ではオリジナルチームも使える。

ゲームモードは全部で6つ。トレーニング・モードは時間無制限の練習プレイだ

42か国のチームはそれぞれ地域別に分かれ、ワールドカップ予選を戦いぬく

チームエディット・モードではポイント割り振りで自分好みのチームを作れる

画面のズームは3段階。キャラクタを大きくするも全体を見渡すもお好みしだい

数々の得意技が炸裂する！

グラウンダーシュート

地をはう弾丸シュートが炸裂 キーパー動けずゲットゴール

ハイスピードドリブル

残像が出るほどの高速ドリブルで、敵を抜き去る華麗な技

ビクトリーダンス

突然踊りを始めて相手の虚をつく技。実効性は果たして？

トリックプレイ

オーバーに倒れ込み、ファウルを誘う。失敗すると悲しい

GOOOOOOOOAL!!

延長サドンデスでシュートが決まるとVゴール決着だ。サッカーで一番盛り上がるまさに熱狂の一瞬。絶叫アナウンスも熱いぜ

PO'ed(ピー・オード)

スタジオ3DO		
3Dアクション	発売日未定	価格未定

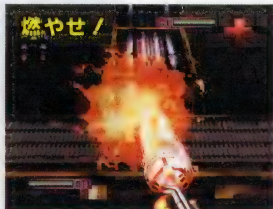
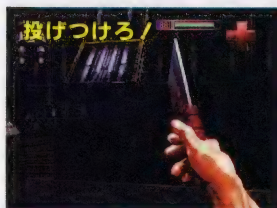
コックが戦う、複雑怪奇な3Dアクションゲーム

航海中の宇宙船が、突如、竜巻に巻き込まれて遭難！ 見知らぬ宇宙空間に投げ出され、エイリアンからの襲撃まで受けてしまう。唯一生き残った船のコック、「ピーオード」は、フライパン片手にたった1人で、不気味な敵に立ち向かっていくのであった……。

設定もキャラクタも、いかにもアメリカらしい雰囲気の3Dアクションゲームだ。さまざまなコマンドやアイテムが用意されているので、上手に使い分けることがポイントかも。また、迷路のつくりがとても複雑。普通に進んでいたのではクリアできない仕掛けになっている。ジェットパックを利用して空中を上下に移動できるので、3次元マップのだいご味をを存分に味わえるぞ。

付録CD-ROMにプレイ可能なデモを収録したので、一足先に楽しんでみてね。

これがマップ。上にあがるほど複雑な構造になっている。君の行動しだいでは、微妙に形を変化させる階もあるぞ

はじめから手にしている武器、フライパン。攻撃力はイマイチだが、使いやすい

かなり強力な火炎砲。敵は一瞬にしてバーベキューに

肉切り包丁は、与えるダメージは少いものの、遠くの敵も攻撃できる

レーザー銃で狙い撃て！ 途中、エネルギーの補充を忘れないでね

とにかく気持ちが悪い、敵のエイリアン。背後から攻撃されることもあるので注意！ 倒した敵の死体を踏み越えると、ライフが回復したりする

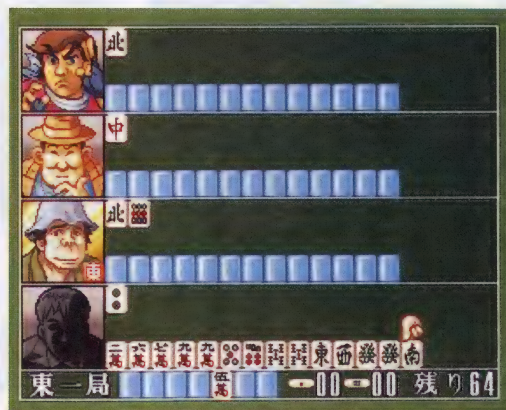
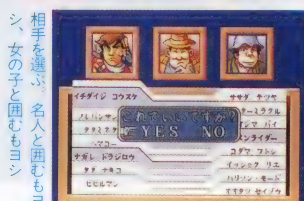
麻雀上手～麻雀がうまくなる～

カプコン		
テーブル	4月予定	価格未定

バラエティ豊かな面々相手に目指せ薔薇色の麻雀人生

よくコンピュータ麻雀といって想像されるのは、二人打ち相手は役満連発の脱衣麻雀。だけどこの『麻雀上手～』は、そんなイカサマはいっさいナシ、本格的な麻雀が楽しめる。その証拠に相手3人の手牌が見えるオープンモード。じっくり研究して麻雀の腕を上げることも可能だ。

ゲームのたのしみかたも様々。「フリー対戦」では細かくルールを設定し、相手を選んで対局できる。競技麻雀大会をモチーフとした「タイトル戦」モードでは、井出洋介杯、日中友好大会などの様々なルールで行われるリーグ戦やトーナメント戦を勝ち抜き統一王座を目指す。「ストーリー」モードでは脱サラした主人公がプロ雀士になるべく、町の雀荘で経験を積む。といった具合で、末なが～くお付き合いできる1本となっている。

対戦相手キャラクタは16人用意。どいつもこいつもひとクセふたクセあるヤツばかり。ゲームを監修した東大出のプロ雀士・井出洋介を始めとして、聴牌をすばやく察知し優れた推理で手配を読む理論派雀士・一大事耕助、うなる風牌ダマテンキック！ 正義の雀士・多面ライダーなど、どこかで見たようなキャラクタたちばかり。これらのキャラクタ全員が個性ムキダシで麻雀を打つ上、「む。長く考えたな。捨牌がこれってことは、コイツ聴牌して待ちはこれか」みたいな、実際に卓を囲んでいるような臨場感にあふれているのも大きな魅力だ。

とりあえず一局。ドラ次郎が軽く親を流した。各キャラクタの聴牌率や放銃率などのデータも残って研究にも耐えうる

ルールもトコトン細かい。アリアリのインフレルールも可

相手を選ぶ。名人と囲むもヨシ、女の子と囲むもヨシ

画面は4人打ち麻雀ではオーソドックスかもしれない。キャラクタの顔は場面場面で実にコロコロ表情豊か

リターン・トゥ・ゾーク

バンダイビジュアル		
アドベンチャー	4月予定	価格未定

全世界のパソコンユーザーを熱狂させたゲームが3DOに移植!!

『リターン・トゥ・ゾーク』はIBM－PCなどのパソコン用ゲームとして発売され、瞬く間に全世界で70万本の販売実績を記録した超強力タイトル。実写取り込みの最新のインタラクティブアドベンチャーとしてその名を馳せているが、そのゲームとしての歴史は、なんと1980年まで遡る。当時、人々がパソコンをゲームのために使いはじめたばかりの頃、『ゾーク』という画面に現れる文章を読み、想像力を駆使して、自分の入力した言葉によって話が進展していくという、画期的なシステムを持ったコンピュータ・ゲームが誕生した。全米で一大ブームを巻き起こした金字塔ともいうべき、このゲームの10代目にあたる直系の子孫が、リターン・トゥ・ゾークである。パズルとして巧妙に仕組まれたこの世界の謎解き、知的興奮に満ちた60の難題を明らかにしながらの、奇妙な住人たちとのやり取り。多数のCGムービーと140曲のサウンドトラックが、映画の中を旅するような魅惑の体験を与えてくれる。

いかにもミステリアスな登場人物。謎をすべて解くことができるか？

あなたは邪悪な魔の勢力を倒すために召還させられたことを知らされる

ゾークの世界の住人達は、ハリウッドで活躍する俳優達が好演

コマンド選択の際に現れるアクションインターフェイスは実にユニーク

クロックワークス

徳間書店		
パズル	6月予定	5800円

世界的大ヒット!!『テトリス』の作者が送りだす、新作ハマリゲー

日本全土を席巻した〝テトリス〟。その作者である、アレクセイ・パジトノフ氏監修の新作パズルゲームだ。今回の作品は、プレイヤーの指さばきが勝敗を分けるという、「アクション性」を特に重視したもの。時計の世界のなかで繰り広げられる、数々の冒険に挑戦してほしい。各ステージには無数のドットがあって、プレイヤーはその上を前後左右に移動しながらゴールを目指す。当然、途中には行く手を阻む障害物のオンパレード。触れれば吹き飛ばされる〝時計の針〟などがドット上を回転している。ボーナスドットやアイテムが隠されているドットもあるぞ。基本的なルールは極めてシンプル。何度やっても、やめられない止まらないかっぱえびせんのようなスタンダードな名作が現れた。神様に感謝。

いままでにない、斬新なゲーム画面。一見シンプルなだけにハマルと止まらない

コミカルなキャラクタたちが登場

デモシーンをCGでもセルアニメでもなく〝クレイ（粘土）アニメーション〟で制作していることも、見逃せないポイントのひとつである。

クレイモデルは、「がじゃいも」の森まさあき氏が制作

目覚まし時計の怪物、「目覚まし大王」。ん〜っ、キュート♡

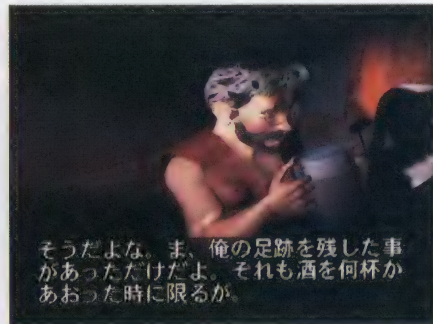
HELL

ギャガ・コミュニケーションズ		
アドベンチャー	発売日未定	価格未定

独裁、犯罪、地獄、悪魔、罠 サイバーパンクとホラーの世界

2095年のワシントンD.C.が舞台のアドベンチャーゲームだ。独裁者が恐怖政治で民衆を支配弾圧し、危険分子は地獄に送られ悪魔の拷問が待っている世界。主人公のギデオンとレイチェルは、政府機関に所属し違法行為を取り締まる任務だったが、突然独裁者の手下に襲われ、逃亡生活をする羽目になる。その理由を知るために、協力者の助けを借りながらワシントンD.C.を駆け回るのだ。

アメリカではかなり評判が高かったが、気になる日本語化もうまくいっているようだ。キャラクタの台詞はすべて日本語に吹きかえられている。オプションによっては画面に台詞の文章を表示することもでき、その文章も日本語にしっかり翻訳されていた。要所要所でゲームのアクセントとなっているパズルも、英語から日本語にうまくアレンジされて、問題なく楽しめるようになっている。しかし、パズル自体はオリジナルと同じでかなり辛口で、手応え十分だぞ。

会話をする人物を選んだり、アイテムを取ったりするゲーム画面。メニューからマップを選んで場所を移動しよう

登場人物と話をして、情報を集めることでゲームを進めていく。無駄な行動をするといたずらに時間だけが過ぎてしまう

FIREWALL

FIREWALL		
LG ELECTRONICS		
アクション	米国：未定 欧州：未定	米国：未定 欧州：未定

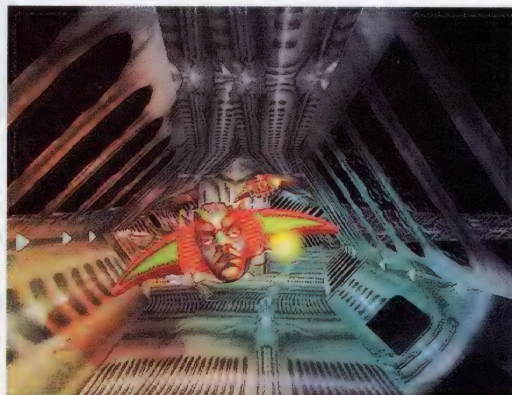
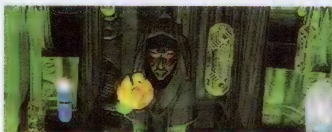
CGアニメーションを多用した迫真の3Dアクション

AI（人工知能）に支配された、未来の地球を舞台に繰り広げられる、3Dアクション・シューティング。プレイヤーの目的は地球を解放するため、このAIを破壊することだ！

しかし、そのためにはそれを守る障壁となっている、Firewallを破壊しなければならず、それを実現させるには、このAIを開発した科学者に会い、協力を得なければならない。

ゲームは、10ステージから成っており、プレイヤーは対地武器と対空武器の両方を備えた戦闘機を駆り、進んでいく。

そしてステージからステージへの移動には特定の航路があり、それを発見することにより、新ステージへ入ることができる。

またステージ4からは、神秘的なサイバー・スペースへと迷い込んでいく……。この先に、Firewallが見えてくるにちがいない。

緻密なCGグラフィックによりつくられた、ゲーム画面。どんな冒険が待ち受けているのだろうか……

CYBERDILLO

CYBERDILLO		
PANASONIC INTERACTIVE MEDIA COMPANY		
アドベンチャー	米国：3月予定 欧州：未定	米国：59.95ドル 欧州：未定

もう、普通の3Dダンジョンでは満足できないという人のために！

今回は、"Panasonic Interactive Media Company"からのタイトルを4本紹介しているが、その中でも異彩を放っているのがこの"Cyberdillo"だ。

ゲームは、交通事故で重傷を負いサイバー・アルマジロになった主人公を操作する、奇妙なアクション・アドベンチャー。

冒険の舞台は3Dダンジョンだが、そのてのゲームにつきものの、薄暗い画面、不気味なムード、深刻なストーリー背景などはまったくない。

これは、3Dダンジョンもののイメージを打破する、型破りのアドベンチャーなのだ！

実際に冒険するダンジョン内は、信号機が設置されていたりなどエリアごとに個性に溢れ、遊び心も満載。登場する敵キャラたちもみなユーモラスで、スプレー缶やホットドッグなど、おかしな連中ばかりだ。

その彼らが一体どんな攻撃をしてくるのか、想像するだけで楽しみだ。

プレイヤーが持てる武器についても種類はいろいろあるようだが、やはりどれもちょっと妙なものばかりになりそうだ。

また冒険中はバッタやキリギリスなどの餌をエネルギー源として食べるが、誤って下剤や腐った食べ物を食べてしまうこともある。そして、そのときはトイレへ走らなければならない。だが、トイレ完備のダンジョンというのもなんだか奇妙な話である。

登場キャラたちは、こんな感じ。コミカルで恐怖感はないが、攻撃の方は強いのかも

画面には、ヘルス、シールドメーター、特殊武器、レーダーなどが表示される

ISIS

ISIS		
PANASONIC INTERACTIVE MEDIA COMPANY		
アドベンチャー	米国：未定 欧州：未定	米国：59.95ドル 欧州：未定

美しい映像が織りなすミステリアスなアドベンチャー

次元を越える力を持つ女神イシスの名を持つ船は、人々を救うためこの世界へ現れた。

そして今、次元を越えるゲートが再び開く。千年に1度のチャンスだが、巨大火山が噴火すればゲートは再び閉ざされてしまう。だがイシスを動かすには、ピラミッド内に隠された、3つの宝石の力が必要なのだ。

画面は3Dで、基本操作はカーソルをクリックするというシンプルなもの。

幻想の世界の冒険を楽しんでほしい。

美しい映像は、プレイヤーを幻想の世界へ引き入れる

このソフトには、人気ソウルバンド、EARTH,WIND&FIRE's が曲を提供している。写真はリーダーの Maurice White

※価格は基本的にはオープン価格です。

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III

PANASONIC INTERACTIVE MEDIA COMPANY

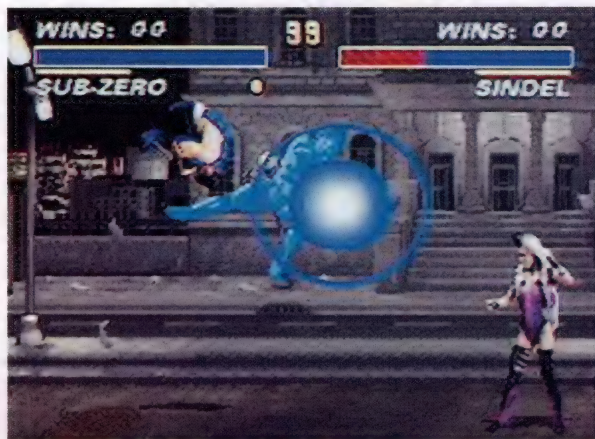
アクション	米国：4月予定 欧州：未定	米国：59.95ドル 欧州：未定

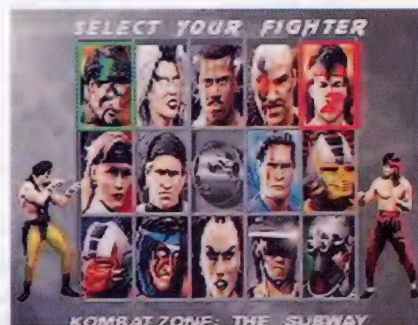
飛び散る流血！ 心臓の弱い方はご遠慮ください

今、米国で大人気の格闘もの。日本でもカルト的なファンをつかんで離さない。その待望のシリーズ3作目がついに3DOにも登場する！

多くの格闘ものを凌ぎ、このシリーズが根強いファンを獲得した魅力とは、特殊な技や美少女キャラによるものではない。何とシビアで残酷なアクションと、強調される流血にあるのだ。子供もプレイするゲームソフトにおいての暴力、流血シーンは、日本では考えられないほど厳しく自粛していた米国。その状況にこのシリーズが発売されたのは驚きだが、刺激を求めるプレイヤーが飛びついたのもわからないでもない。

さて実際のプレイだが、まずプレイヤーはEarth Forces、Outworld Forcesという2つの敵対するグループの中からキャラを選ぶ。すると相手グループの戦士との闘いが始まるので、これを勝ち抜いていくのだ。

最終的な目的は、グループのボスを倒すこと。そして世界一、強い戦士となることだ。

忍者Sub-Zeroが、Outworldの女王、Sindelとの闘いに挑む！ 気の許せない対戦相手だ

ホラー映画のように降り注ぐ血。苦手な方はケチャップでも想像しよう。血の色が赤くないキャラもいるのだが……

プレイヤーは、22人の中からキャラを選択。なお、8対8のトーナメントや、2対2のコンペティションモードもある

THEO THE DINOSAUR

PANASONIC INTERACTIVE MEDIA COMPANY

教育・知育	米国：未定 欧州：未定	米国：49.95ドル 欧州：未定

惑星環境保護のため、リサイクル運動に協力するのだ☆

恐竜のテオと3人の仲間たちが活躍する、インタラクティブ絵本。カーソルを合わせてクリックするだけというかんたんな基本操作なので、子供でも気軽に楽しめる。

内容は、読書の素晴らしさや環境保護をテーマにしたもので、やさしいパズルや、6か国語で1から10までを覚えるといったミニゲームも収録。遊びながら学ぶというものだ。また、ほのぼのとしたかわいいグラフィックも魅力のひとつ。

テオと3人の仲間たちは、コンピュータを使って本の読み方を習う。恐竜界の、読書の歴史の幕開けだ

本から環境汚染の問題などを知り、自分たちの惑星のためにテオたちはリサイクル活動を始める

The other dinosaurs thought they were stupid, and continued to destroy the rain forest.

だが他の恐竜たちは耳をかたむけず、森林破壊を続ける。あとで困るのは自分たちだと全然気付いていないのだ

リサイクルの行程を示す絵を、正しい順に並べるパズル。ココナッツの殻はボウリングボールに再利用しよう

From Editor

3DOのスタート時には、各家庭に置かれる情報端末（セット・トップ・ボックス）として近々その実験が開始される、という話があった。次世代機のトップバッターで、しかもアメリカのスーパーハイウェイ構想を背景にしてのデビューだったので、それはそれはその筋の関心が高かった。小誌の創刊準備号の表紙にも「日本上陸」のキャッチがつき、3DOをテレビに繋げば、新しいチャンネルが増えるようなもの、といったイメージを抱いた。テレビの松下電器からの発売だから、なおさらそのイメージは強い。今でも、3DOにはそんなイメージがつきまとう。ところが次のM2はゲームでスタートするらしい。確かにわかりよいが、それだけでは魅力がない。どんなゲームが、いつ発売になるのか早く知りたい。それが我々にとってすべてだから。でも、そんなおり、世間はインターネットブームで過熱気味だ。この3月にバンダイから出るピピンも、パソコンメーカーがこぞって6万ぐらいで出すコンピュータも、みんなインターネットに接続可能だ。これで、世界中の人とメールのやり取りができるようになる。ゲームデータのやり取りも可能だ。そうはいっても、いったい誰がインターネットなんてやるのか、と疑問もあるだろうが、ポケベルが流行り、携帯電話が流行るご時世なのだ。むずかしいデータも手に入る有意義なインターネットだけど、ちょっとしたおしゃべりをする、それだけでも楽しいはずだ。M2にはそんな一面もほしい。そうそう、3DOでも、このインターネット用のツールソフトのJava（昨年世界規模で最も成功したNetscapeの上を行くもの）と提携の話があったという。結局、お蔵入りしたのだが……。と嘆いていてもはじまらない。3DOユーザーの読者のみなさんへ、次号もがんばって発刊します。（NORIKO）

次号5-6月情報号はCD-ROMがついて4月8日発売予定（予価1480円）

●国内版新作予定カレンダー

1月25日現在

発売予定日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	販売元
2月16日	えいごでGO!	学習研究社	教育・知育	5800円	松下
	キャプテンクエーザー	スタジオ3DO	アクション	6800円	松下
2月23日	王国のグランシェフ	サラインターナショナル	ロールプレイング	5800円	松下
	ロイヤルプロレスリング〜実況ライブ!!〜	ナツメ	スポーツ	6800円	松下
	ときめき麻雀パラダイスSpecial〜恋のてんぱいビート〜	ソネット・コンピュータエンタテイメント	テーブル	6800円	松下
3月8日	The Tower	オープンブック	シミュレーション	6800円	松下
3月15日	DEFCON 5	マルチソフト	ロールプレイング	5800円	松下
3月22日	誕生〜Debut〜PURE	Shar Rock	シミュレーション	7800円	松下
	Vゴールサッカー'96	テクモ	スポーツ	6800円	松下
春予定	ブルーフォレスト物語〜風の封印〜	ライトスタッフ	ロールプレイング	7800円	松下
	7人の達人	サクセス	テーブル	未定	——
4月予定	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	アドベンチャー	未定	——
	麻雀上手〜麻雀がうまくなる〜	カプコン	テーブル	未定	——
6月予定	クロックワークス	徳間書店	パズル	5800円	松下
発売日未定	NV-RAMカード	TDK	周辺機器	未定	——
	3DOカードリーダー	TDK	周辺機器	未定	——
	ビデオCDアダプター(TRY専用)	三洋電機	周辺機器	未定	三洋
	モデムカード	TDK	周辺機器	未定	——
	WATER WORLD	インタープレイ	アクション	未定	松下
	キッズTV	スタジオ3DO	クイズ	未定	——
	CASPER	インタープレイ	アドベンチャー	6800円	松下
	キングダム	インタープレイ	アドベンチャー	未定	——
	クリチャー・ショック	ヴァージンインタラクティブ	アクション	未定	——
	クレーファイター2	インタープレイ	アクション	未定	松下
	ゲームショウ	スタジオ3DO	クイズ	未定	——
	碁仙人	J・ウィング	テーブル	未定	——
	ザ・オーディションスペシャル	レインボージャパン	その他	未定	——
	The 11th Hour 〜The 7th Guest2〜	ヴァージンインタラクティブ	アドベンチャー	未定	——
	定石大事典	エマテック	テーブル	未定	——
	スターファイター3000	スタジオ3DO	シューティング	未定	松下
	即戦力の定石	ジー・エー・エム	テーブル	未定	——
	Dの食卓2(M2専用)	ワープ	アドベンチャー	未定	松下
	テレビのツボ〜迷プロデューサー伝説〜	MBS企画/アラジン工房/日本アルピプランズ	アドベンチャー	6800円	——
	ドラゴン ロア	マルチソフト	ロールプレイング	未定	——
	ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	学漫	教育・知育	3980円	——
	ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	学漫	教育・知育	3980円	——
	ナオコとヒデ坊 国語の天才1	学漫	教育・知育	3980円	——
	ナオコとヒデ坊 算数の天才3	学漫	教育・知育	3980円	——
	バーチャルプール	インタープレイ	ビリヤード	未定	——
	バトルスポーツ(仮)	スタジオ3DO	対戦アクション	未定	松下
	PANZER GENERAL	AMTサヴァン	シミュレーション	未定	——
	PO'ed(ピー・オー・ド)	スタジオ3DO	3Dアクション	未定	松下
	必殺パチンココレクション(仮)	サンソフト	パチンコ	未定	——
	平田昭吾インタラクティブ絵本「あかずきん」	エルコム	教育・知育	4800円	松下
	平田昭吾インタラクティブ絵本「イソップ物語 2」	エルコム	教育・知育	4800円	松下
	平田昭吾インタラクティブ絵本「おやゆびひめ」	エルコム	教育・知育	4800円	松下
	平田昭吾インタラクティブ絵本「ねむりひめ」	エルコム	教育・知育	4800円	松下
	平田昭吾インタラクティブ絵本「ピーターパン」	エルコム	教育・知育	4800円	松下
	平田昭吾インタラクティブ絵本「ピノキオ」	エルコム	教育・知育	4800円	松下
	平田昭吾インタラクティブ絵本「みにくいあひるのこ」	エルコム	教育・知育	4800円	松下
	フェニックス3(仮)	スタジオ3DO	アクション	未定	——
	フライングナイトメア	スタジオ3DO	フライトシミュレータ	未定	——
	フランケンシュタイン	インタープレイ	アドベンチャー	未定	松下
	HELL	ギャガ・コミュニケーションズ	アドベンチャー	未定	——
	ボディコンディジタルレイプPart2	トランスペガサスリミテッド	ムービー	4800円	——
	ミステリアスタロット	ジャレコ	占い	未定	——
	横町4丁目おばけ屋敷	ワープ	シミュレーション	4800円	——
	ライズ・オブ・ザ・ロボット	マルチソフト	格闘アクション	8800円	——
	ロスト・イン・タイム	伊藤忠商事	アドベンチャー	未定	——
	ワールドカップゴルフ(仮)	USゴールドジャパン	スポーツ	6800円	——

★USA新作予定カレンダー

1月25日現在

発売予定日	タイトル	メーカー	ジャンル
2月	Cannon Fodder	Virgin Interactive Entertainment	アクション
	Captain Quasar	Studio 3DO	アクション
	Cyberia	Interplay Productions	アドベンチャー
	Deadly Skies	JVC	フライトシミュレータ
	Defcon 5	LG Electronics Inc.	アクション
	The 11th Hour: The Sequel to the 7th Guest	Virgin Interactive Entertainment	アドベンチャー
	Game Guru	Studio 3DO	アクション
	Olympic Multi-Sport	Panasonic Interactive Media Company	スポーツ
	Return To Zork	Activision	アドベンチャー
3月	Cyberdillo	Panasonic Interactive Media Company	アドベンチャー
	GoldenGate: Treasure by the Bay	Studio 3DO	アドベンチャー
	Lucien's Quest	Panasonic Interactive Media Company	ロールプレイング
	NHL'96	Electronic Arts	スポーツ
	Olympic Basketball	Panasonic Interactive Media Company	スポーツ
	Snow Job	Studio 3DO	アドベンチャー
	3DO Games: Decathlon	Studio 3DO	スポーツ
4月	Disruptor	Universal	アクション
	Frankenstein	Interplay Productions	アドベンチャー
	Kingdom 2	Interplay Productions	アドベンチャー
	Olympic Soccer	Panasonic Interactive Media Company	スポーツ
	Ultimate Mortal Kombat III	Panasonic Interactive Media Company	アクション
	Waterworld	Interplay Productions	アクション
未定	Alone in the Dark III	未定	アドベンチャー
	American Blonde	Vivid Interactive	ムービー
	angel devoid	Electric Dreams	アドベンチャー
	Ashley is Cheating, Are you?	Vivid Interactive	未定
	The Atlantean Book of Destiny	Atlantis Interactive	占い
	Baldies	GameTek	シミュレーション
	Baseball	Studio 3DO	スポーツ
	B.I.O.S. Fear	Panasonic Interactive Media Company	アクション
	The Blind Spot	Vivid Interactive	ムービー
	Cadillacs & Dinosaurs: The Second Cataclysm	Rocket Science	アドベンチャー
	Casper	Interplay Productions	アクション
	Channel Blonde	Vivid Interactive	ムービー
	Chess Wars: a medieval fantasy	Art Data Interactive	アクション
	Clayfighter II: Judgement Clay	Interplay Productions	アクション
	Discworld	Psygnosis	アドベンチャー
	Doom II: Hell the Earth	Art Data Interactive	アクション
	Dragon	未定	アクション
	Dragon's Lair II: Time Warp	ReadySoft	アクション
	DUELIN' FIREMEN!	RUNANDGUN!	インタラクティブムービー
	Eye Spy	Cerebre	教育・知育
	Firewall	LG Electronics Inc.	アクション
	Fun!	VideoactV	電子出版
	Hot Roxx	Vivid Interactive	インタラクティブムービー
	Hot Slots	Vivid Interactive	インタラクティブムービー
	InteractV Aerobics: Hi Low & Combo	VideoactV	その他
	Intimate Journey	Vivid Interactive	ムービー
	In Your Face	Meta-Design	スポーツ
	ISIS: Earth, Wind, and Fire	Panasonic Interactive Media Company	アドベンチャー
	Loadstar: The Legend of Tully Bodine	Rocket Science	レース
	Lost Eden	Virgin Interactive Entertainment	アドベンチャー
	Man Parts	Vivid Interactive	インタラクティブムービー
	Mask	Vivid Interactive	ムービー
	Maximum Surge	Digital Pictures	アクション
	McKenzie & Co.	Games for Her Interactive	アドベンチャー
	Mirage	Atlantis Interactive	インタラクティブムービー
	Naked Reunion	Vivid Interactive	ムービー
	New Lovers	Vivid Interactive	ムービー
	Parlor Games	Vivid Interactive	ムービー
	Penn Teller's Smoke and Mirrors	Absolute Entertainment, Inc.	アドベンチャー
	Planet Vegas	VideoactV	テーブル
	Powerslide	Elite of America	レース
	Prowler	Origin Systems	アクション
	Rad the Rock Hopper	Crystal Oasis	アドベンチャー
	Real Line: An Interactive Learning Cube	L3 Interactive	レクチャー
	Red Baron	Dynamix	フライトシミュレータ
	Robinson's Requiem	ReadySoft	アドベンチャー
	Rock and Roll Racing	Interplay Productions	レース
	Saturncide	Morpheus Interactive	シューティング
	Shoot Out at Old Tucson	American Laser Games	ガンシューティング
	Star Trek: TNG Technical Manual	Paramount Interactive	リファレンス
	Steamy Windows	Vivid Interactive	ムービー
	Striker World Cup	未定	スポーツ
	Taken It Off	Vivid Interactive	ムービー
	Theo The Dinosaur	Panasonic Interactive Media Company	教育・知育
	The Swap	Vivid Interactive	ムービー
	Tigernaut …Beyond the Stars	VideoactV	教育・知育
	Time is Broken	VideoactV	ロールプレイング
	ToonTime2: in the Park	VideoactV	教育・知育
	UFOs Are Real	Atlantis Interactive	教育・知育
	The Ultimate Fighting Style: An Interactive Learning Cube	L3 Interactive	レクチャー
	Varuna's Forces	JVC	アクション
	Vikings	MicroProse	シミュレーション
	Voices in My Bed	Vivid Interactive	ムービー
	Wing Commander Ⅳ	Origin Systems	アドベンチャー
	Wing Nuts	Rocket Science	シューティング
	Winner Take All	Vivid Interactive	ムービー
	Wonder Lust	ElectroMedia	インタラクティブムービー

備考

※表内の緑のタイトルは、今回新たに加わったタイトルです。
※国内版カレンダーの「販売元」の項目に明記されている、「松下」、「三洋」はそれぞれ販売元が松下電器株式会社、三洋電機株式会社であることを示しており、この2社以外が販売元のソフト、または販売元が確定していないソフトは「——」で示しています。ソフトの発売時期に関する問い合わせは、各メーカーもしくは、松下電器株式会社インタラクティブ事業部(☎06-906-4470)、または三洋電機株式会社(☎0276-61-8359)にお願いします。
※カプコンから発売予定だった「ストリートファイターII ムービー」は発売が中止になりました。
※EAVから発売予定だった「DOOM」は発売が中止になりました。
※Domark Software, Inc.から発売予定だった、「Absolute Zero」は、3DO版の発売は中止となりました。
※Electronic Artsから発売予定だった、「Nevada 51」は、3DO版の発売は中止となりました。
※Electronic Arts から発売予定だった、「Shred Fest」は、3DO版の発売は中止となりました。
※Interplay Productionsから発売予定だった、「The Lost Vikings II」は、3DO版の発売は中止となりました。
※LG Electronics Inc.から発売予定だった、「Firewolves」は、3DO版の発売は中止となりました。

3DO対応ソフト
価格¥8,800(税別)
3DO
3DO、3DOのロゴは
THE 3DO Companyの商標です。
スーパーリアル麻雀
PV
好評
発売中
「PV」3人娘は私立月浪学園に
通う高校2年生。麻雀同好会を
正規の部にするため、ただい
ま部員募集中。同好会
参加の条件は彼女達より
麻雀が強いこと!腕に自信
のある人の挑戦を待ってます。
キュートな
新3人娘を
よろしくね!
16
イラスト
田中 良
AYA FUJIWARA
藤原 綾
1月9日生(やぎ座)
血液型:AB型
High :169cm
B :79cm
W :56cm
H :85cm
趣味:料理 読書
ポプリ作り
雪の肌を持つ清楚な少女、
考えがちな表情に恥じらい
が浮びます。最近おぼえた
麻雀も両親には秘密で楽し
んでいます。
ふじわら あや
藤原 綾
AKIRA HAYASAKA
早坂 晶
10月12日
(てんびん座)
血液型:O型
High :152cm
B :89cm
W :57cm
H :88cm
趣味:お買い物
お風呂に入る事
台湾育ちで、帰国子女とし
て月浪高校に通っています。
小柄な体に明る〜い性格。
麻雀の腕にも自信あり。
はやさか あきら
早坂 晶
MIZUKI TOHNO
遠野みづき
6月27日生(かに座)
血液型:A型
High :164cm
B :88cm
W :58cm
H :87cm
趣味:スキー
太陽が似合うアクテ
ィヴギャル、小麦色
の肌とタレ目がチャ
ームポイントです。
元気な動きと健康的
なお色気が魅力です。
とおの
遠野みづき
©1995 SETA CO.,LTD.
SETA
株式会社 セタ
〒144 東京都大田区西蒲田7-35-1 TEL.03-3733-0667(ユーザーサポート電話:受付 月曜日〜金曜日10:00〜11:30、13:00〜17:00)

読む、D食
見る、D食
OFFICIAL
©1995 WARP INC.

3DO
壮絶。

W
A
R
P.
D2M2
株式会社ワープ　東京都渋谷区恵比寿1-9-7 ITOX BLD.6F 03-3444-0713
3DO and 3DO logos are trademarks of The 3DO Company. ©1995 WARP.

3DO MAGAZINE 月情報号 3▶4
3DOマガジン 3-4月情報号
平成8年3月10日発行 第3巻第2号(通巻14号)
発行人／山森尚 編集人／北根紀子
発行 徳間書店インターメディア(株) 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 編集／☎03(3573)8604 広告／☎03(3573)8612
発売 (株)徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111(代)
定価1480円
(本体1437円)

T1064681151481 ©徳間書店インターメディア1996 印刷・凸版印刷 Printed in Japan 雑誌64681-15